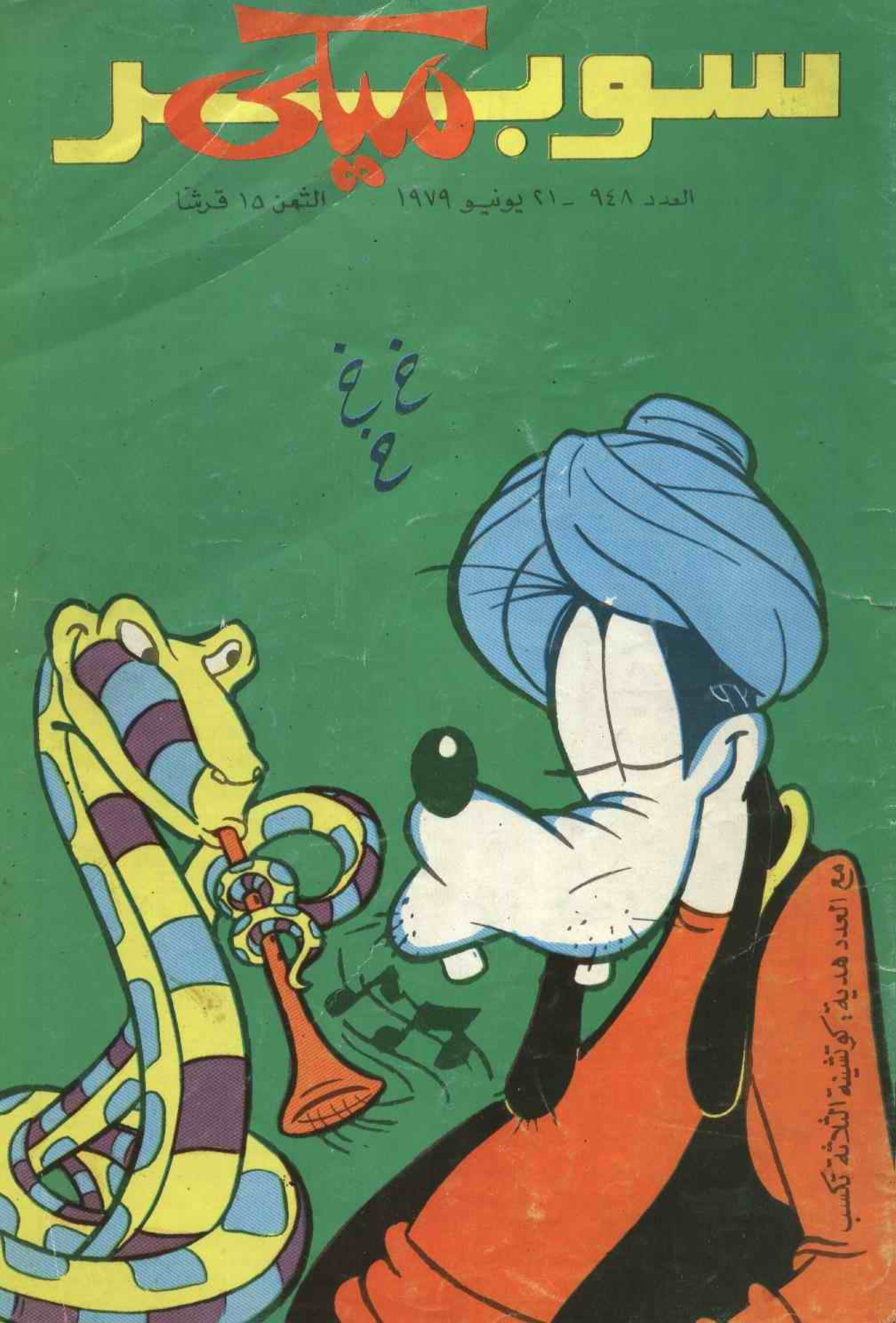
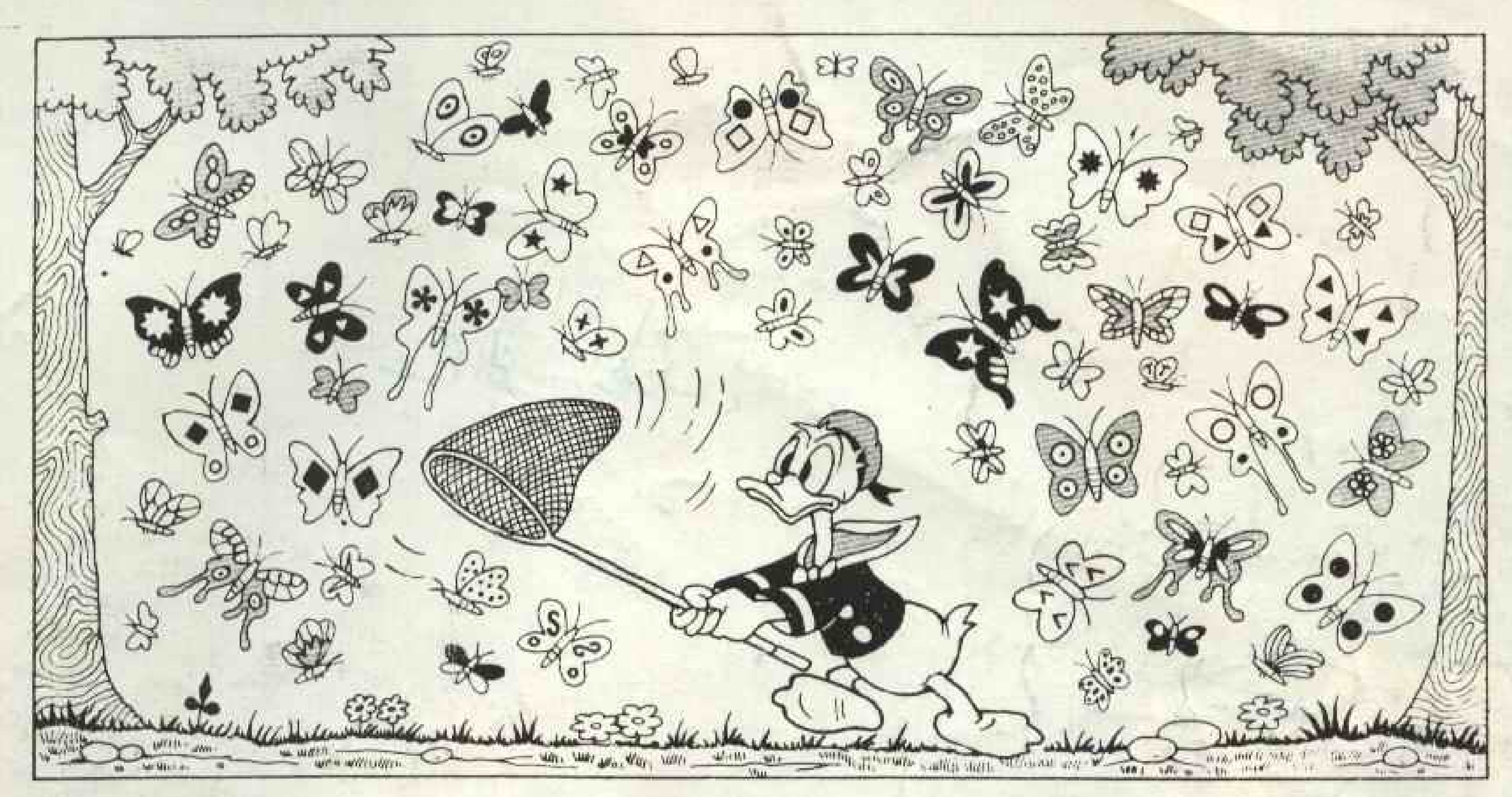


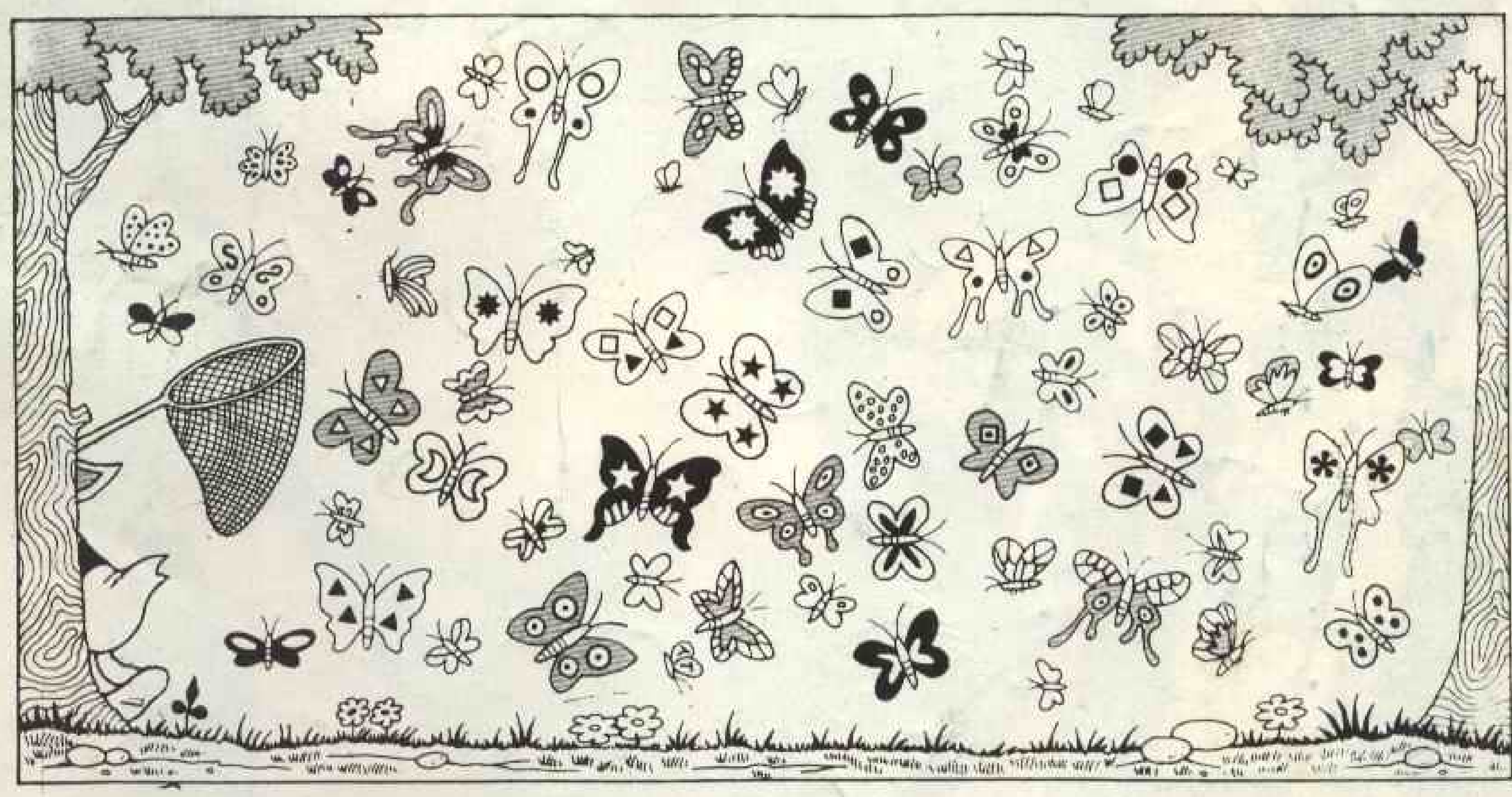
سوبر ميكي
العدد ٩٤٨ - ٢١ يونيو ١٩٧٩
الثمن ١٥ قرشا
مع العدد هدية: كوتشينة الثلاثة تكسب

ماهو العدد الصحيح؟

●● لقد وجد بطوط ركنا من الغابة تكثر فيه الفراشات وكلها أجمل من بعضها لذا فهو يحاول ان يمسك ببعض منها ·· فهل ينجح فى ذلك ● على أى حال فقد أدت حركته الى اشاعة الخوف بين الفراشات فهرب بعضها وجاءت فراشات أخرى ·

(١) هل تعرف عدد الفراشات الهاربة وما هى ؟ ● (٢) هل تعرف عدد الفراشات الجديدة وما هى ؟





الحل بالمقلوب

(١) الفراشات الهاربة هى ست فراشـات وعلاماتها المميزة هى :
صليبان - ٧٤ - ٢ نجمة سوداء - ٣ معين أسود - ٤ نقاط سوداء ضخمة - زهرتان ·

(٣) الفراشات الجديدة ٦ فراشات ذات علامات مميزة هى :

٢ مربع أسود مع ٢ مثلث اسود - ٤ مثلثات بيضاء - مربعان أبيضان فى قلب كل منهما نقطة سوداء - ٤ نجوم سوداء - ٤ مثلثات بيضاء - ٦ نقاط سوداء - ٢ هلال أبيض ·

سوبر رياضة

هذا البالون مصنوع من القطن والنسيج غير القابل للتاثر ذى لون فضى والذى يعكس ضوء الشمس والحرارة حتي يمنع تمدد الغاز اثناء النهار ، فاذا تمدد البالون ارتفع بدون سيطرة وقد يبتعد عن المناطق المخصصة له ..

البالون الطائر

●● كثيرا ما تطالعنا الصحف باخبار مدهشة مثل قيام ثلاثة رجال بعبور « المحيط الاطلسى » « وتسلق مجموعة من الهواة قمة جبل « افرست » .. وغيرها من الاخبار التى تجعل القارىء يتساءل فى دهشة .. ماذاوراء تلك المغامرة ؟ ولماذا يعرض هؤلاء المغامرين انفسهم للخطر .؟

وتكون الاجابة هى البحث ، والاكتشاف .. ومواجهة المجهول للوصول الى سبل علمية التقدم الانسانى .. فلو ان كل الناس كانوا عقلاء ، ولم يغامروا بشكل او باخر لكان الانسان حتى اليوم مازال يصيد الارانب .. وياكل اللحم نيئا .. فهناك بالون عجيب قطره ٢٠ مترا ، وارتفاعه ٣٥ مترا يعبر المحيط الاطلسى دون محرك .. وتسال ما الذى يقوده خلال تلك الرحلة التى استغرقت ١٣٧ ساعة و ٦ دقائق .. وتاتى الاجابة العلمية لتقول: ان الهواء هو الذى يقوده .. ودرجة الحرارة التى تختلف كلما ارتفع هى التى تجعله يرتفع وينخفض .. لقد ظل العلماء فى تجارب وابحاث .. مع تعرضهم للحوادث طوال ١٩٥ عاما حتى امكنهم التعرف على الرياح وأنواعها ، واتجاهاتها .. ليساهموا فى علم هو اساس كل التطورات التى تحدث اليوم فى هذا المجال .



سفينة حقيقية تحت البالون

● تشبه السفينة التى تربط بالبالون سفينة حقيقية ذات هيكل مزدوج وقد تتحول الى زحافة اذا ما تم جرها على الارض بواسطة الريح عند الهبوط .. انها سفينة خفيفة ، من الالياف الزجاجية ، تتميز بالصلابة الشديدة ويمكنها ان تحمل ثلاثة رجال والمؤن الخاصة بهم والتى تكفى ثلاثة اسابيع مع كل الادوات اللازمة للملاحة ، راديو و ٢ طن من الرمال والرصاص وهو الثقل اللازم للارتفاع بما يسمح بانطلاق البالون او هبوطه الى اسفل ويبلغ مجموعة ٤٨٠٠ كيلو جرام .



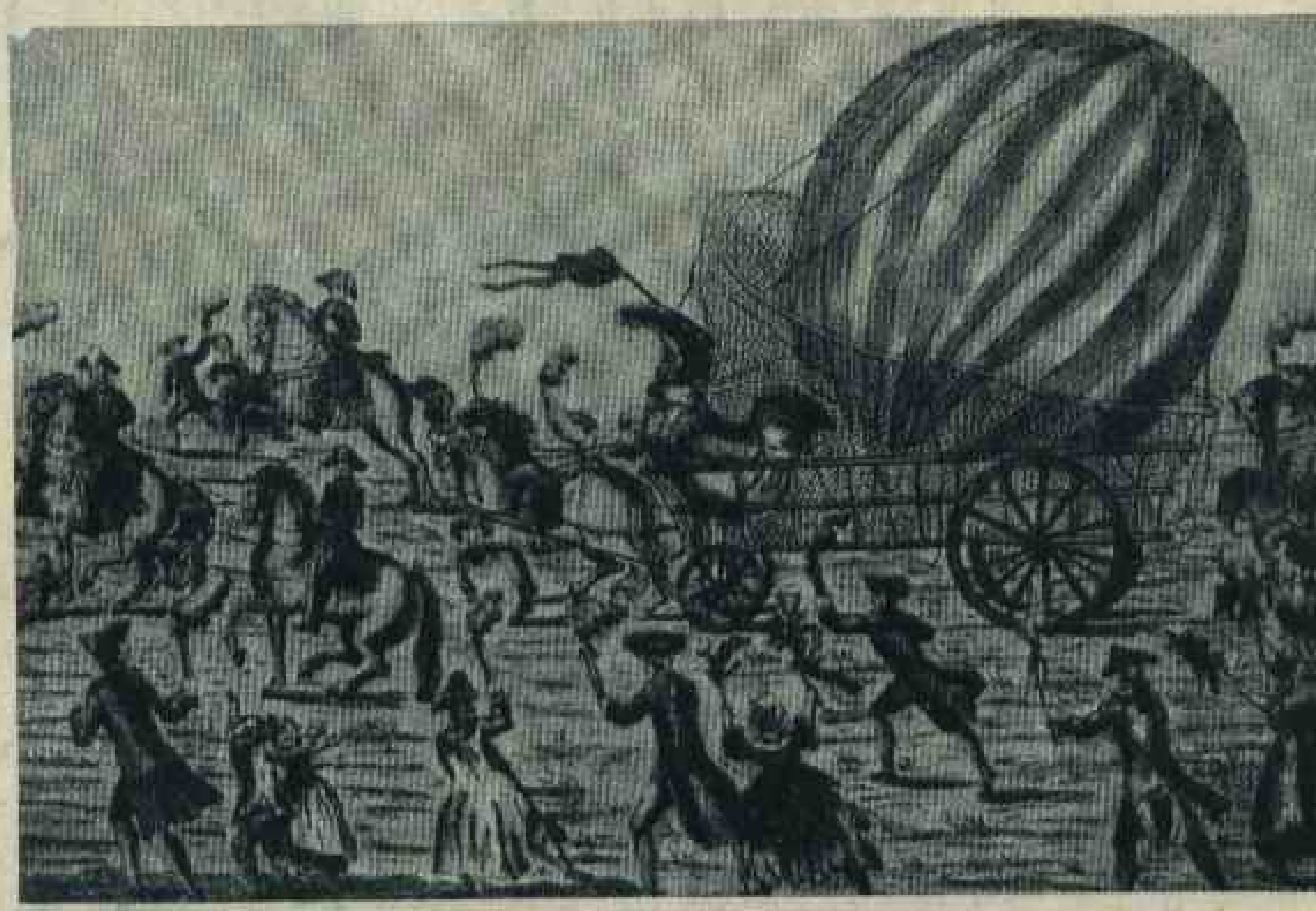
المسـافرون الجويون الاول
ديك وخـروف وبطـة عـلى
السفينة (البالون) مارسيال



الماركيز ، دارلاند وبيلاتردى
روزبين على البالون « الكرة »



ونجاح ساحق جديد : أول
من عبر المانش بلانشار .



ة المظفرة لاول بالـون يمتلىء بالغاز ركبه شـارلز والاخوان روبرتس



البالون الميكانيكى (لجافيل)

١٩٥ عـا مـا مـن المغامرات والانجازات

هل تعرف من هم ابطـال
الفضاء الاوائل ؟؟ انهـم
ديك وبطة وخروف صغير!
هؤلاء هم أول الكائنات الحية
تركت الارض وعادت اليها فى
م وأمان كان ذلك يوم ١٩ سبتمبر
١٧ وقد ارتفعوا لمسافة ٤٨٠ مترا!
عوا ٣٤٠٠ متر وادرك الانسان
يمكنه الانطلاق والعودة بسلام
وحدث ذلك بعد شهرين فانطلق
رجل ، بيلاتردى روزين عـلى
ارتفاع ٢٨ مترا ثـم على ارتفـاع
١٠٥ أمتـار فى منطاد مربـوط
بواسطة حبل ..

وبالقرب من الارض ، يتـرك
المسافر الارض ، يرتفع الى ٩٦٠
مترا ويقضى زمنا قدره ٢٥ دقيقة
يقطع فيها ١٠ كيلو مترات ..
وكانت هذه هى البداية ..

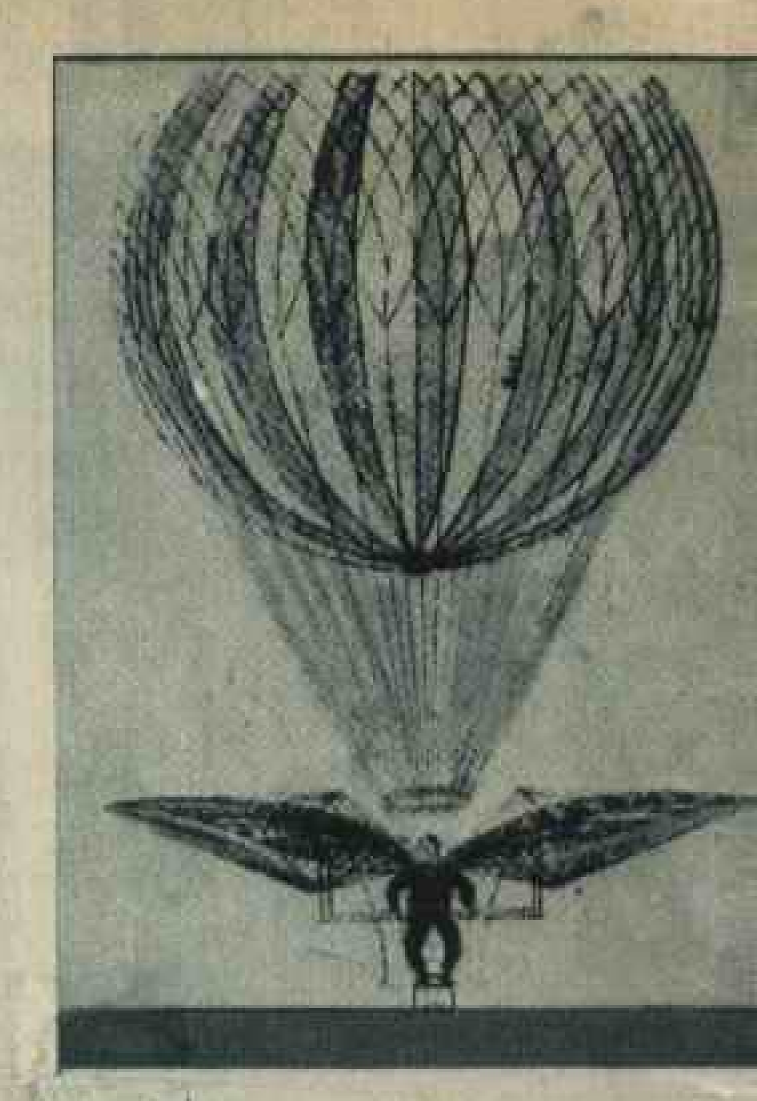
وحتى يمكن الابتعاد والارتفاع،
كان يجب أن يستبدل المنطـاد
بهوائه الساخن الذى يبرد سريعـا
ببالون حقيقى يحتوى على غاز
أخف من الهواء ..

وفكر العالم ج .تشارلز والاخوان
روبرس واستطاعوا في اول ديسمبر
١٧٨٣ ، أن يقطعوا ٣٦ كيلو مترا
على ارتفاع ٣٠٠٠ متر ..

ولم يعد المنطاد صالحا ، مهمـا
ارتفع مسافة الف متر حـاملا ٧
أشخاص ، فالمستقبل للبالون الحر
.. وفى عام ١٧٨٥ تم عبور المانش
واستطاع قائد البالون « بلانشار »



النجدة !! لقد انفصلت غرفة الركوب عن البالون !! .

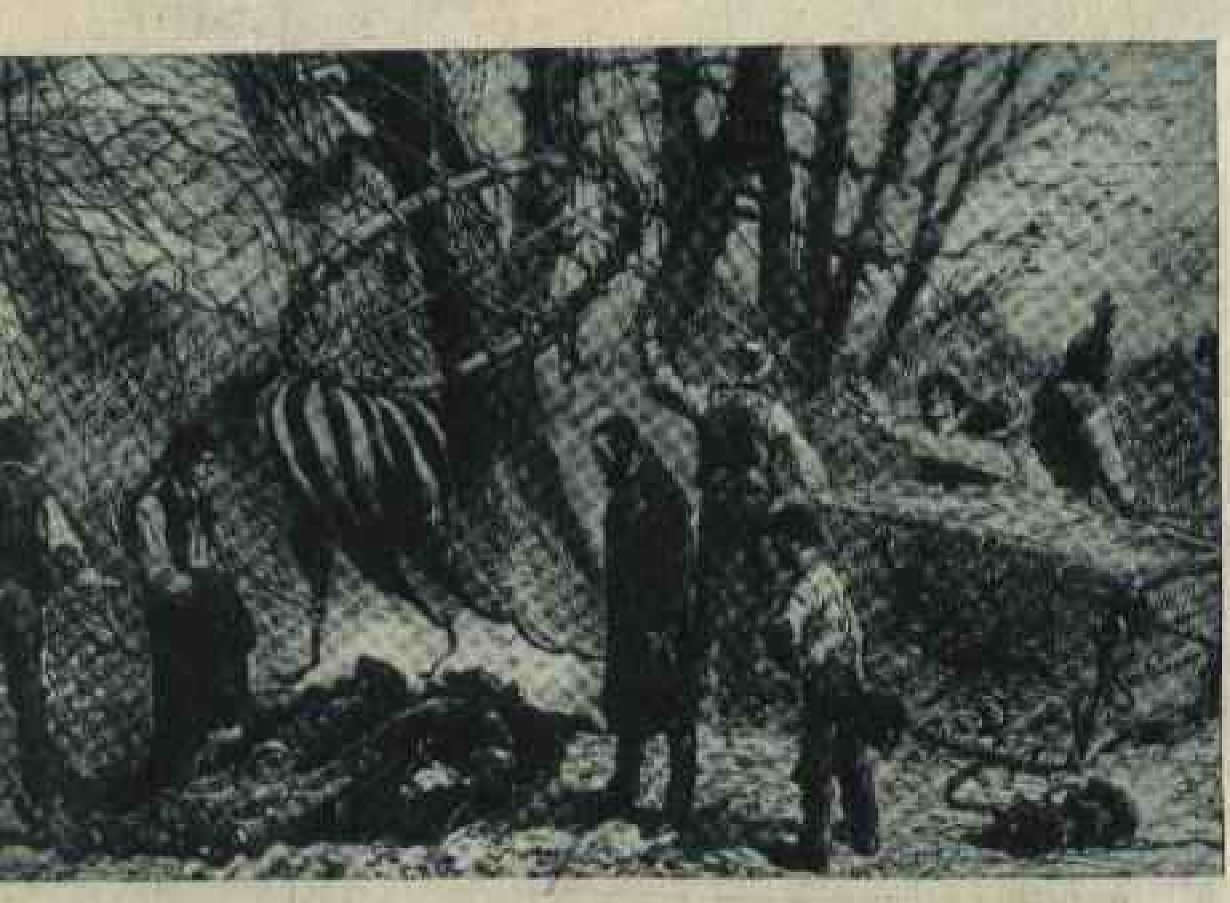


أول محاولات الطيران بواسطة الاجنحة للنمساوى الطائر ..

دهشة المزارعين عند هبوط عابرى المحيط الاطلسى !



وكثيرا ما كانت التجارب قاسية : البالون « تريكوالور » يهبط فى وسط بحر الشمال .



البالون « زنيت » ينهى مغامراته بكارثة بعد ان وصل الى ارتفاع ٨ الاف متر .

ان يقطع بعدها ٢٥٢ كيلو مترا داخل البالون واستفاد من رحلته فى اجراء تجارب على اول «باراشوت» (مظلة) واجرى تجارب القفزة الاولى على كلبه ! ١٢٠٠ متربدون حوادث ..

وبعد ١٢ سنة قفز اول انسان مظلى من ارتفاع ١٠٠٠ متر ..

وبدأت محاولات دفع السفن الهوائية وفكر العلماء فى تزويدها بأشرعة ، ومجاديف ومراوح مزودة بيد لتحريكها ..

وفى عام ١٧٩٨ يصعد احد المغامرين على حصانه فوق بالون لكنه سرعان ما يهبط ويتصور الناس ان نابليون سيغزو انجلترا على جيش يمتطى البالون ..

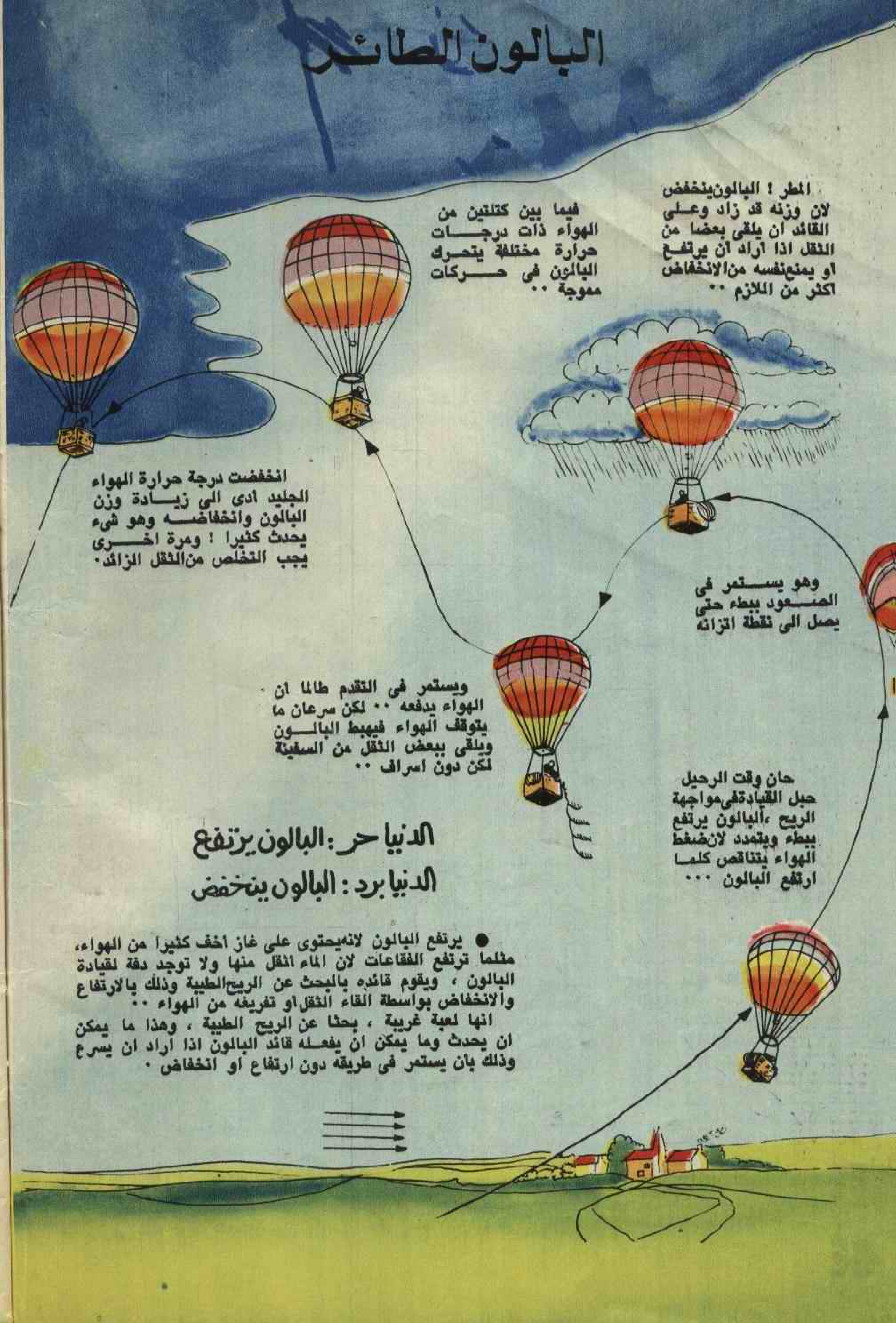
أما رجال البالون الجادين فانهم يهتمون فى ذلك الوقت بتحسين حال بالون الغاز ويبتكرون سلة من الخيزاران مزودة بحبل القيادة وهو الحبل الطويل الزاحف على الارض والذى يسمح بقيادة البالون على ارتفاعات منخفضه ..

وفى عام ١٨٣٦ يتمكن الانجليزى شارلز جرين من قطع ٦٠٠ كيلومتر فى ١٨ ساعة وفى عام ١٨٥٩ ينطلق الامريكى جون وايز فوق المحيط الاطلسى راكب « الاطلنطيل » ويسقط بعد ان يقطع ١٢٩٢ كيلو متر فى ٢٠ ساعة وانقضت ١١٩ سنة حتى امكن للبالون ان يعبر المحيط الاطلسى فى زمن قدره ٥ أيام ونصف وهو الوقت الكافى لاكتشاف اسرار الهواء واختراع بالون الارصاد الذى يمكنه التنبؤ بالرياح ودرجات الحرارة ٨ ساعات مقدما ..

وفى عام ١٨٦٢ وعلى ارتفاع ٨ الاف متر من سطح الارض كاد الانجليزى جيمس جليشر ان يموت مختنقا عند درجة حرارة - ٢٠ ،

وفى عام ١٨٧٥ استقل ثلاثة من العلماء الفرنسيين البالون (زنيت) ومات منهم اثنان بسبب نقص الهواء ..

ولزم الكثير من التجارب منذ ذلك الحين واستخدام البالون فى نقل الرسائل من باريس التى حاصرها الالمان فى عام ١٨٧٠ ، وصعود العالم بيكارد فى مركبة طائرة فى عام ١٩٣٢ .. وقد بدأ ان اختراع الطائرات وانتشارها سوف يقضى على أهمية البالون الا ان دراسة الارصاد والدراسات الجوية اللازمة لعمليات الطيران زادت من اهمية استخدام البالون ..


البالون الطائر
المطر ! البالون ينخفض لان وزنه قد زاد وعلى القائد ان يلقى بعضا من الثقل اذا اراد أن يرتفع او يمنع نفسه من الانخفاض اكثر من اللازم ..
فيما بين كتلتين من الهواء ذات درجات حرارة مختلفة يتحرك البالون في حركات مموجة ..
انخفضت درجة حرارة الهواء الجليد ادى الى زيادة وزن البالون وانخفاضه وهو شيء يحدث كثيرا ! ومرة اخرى يجب التخلص من الثقل الزائد.
وهو يستمر فى الصعود ببطء حتى يصل الى نقطة اتزانه
ويستمر فى التقدم طالما ان الهواء يدفعه .. لكن سرعان ما يتوقف الهواء فيهبط البالون ويلقى ببعض الثقل من السفينة لكن دون اسراف ..
حان وقت الرحيل حبل القيادة فى مواجهة الريح ، البالون يرتفع ببطء ويتمدد لان ضغط الهواء يتناقص كلما ارتفع البالون ...
الدنيا حر : البالون يرتفع
الدنيا برد : البالون ينخفض
● يرتفع البالون لانه يحتوى على غاز اخف كثيرا من الهواء، مثلما ترتفع الفقاعات لان الماء اثقل منها ولا توجد دقة لقيادة البالون ، ويقوم قائده بالبحث عن الريح الطيبة وذلك بالارتفاع والانخفاض بواسطة القاء الثقل او تفريغه من الهواء ..
انها لعبة غريبة ، بحثا عن الريح الطيبة ، وهذا ما يمكن ان يحدث وما يمكن ان يفعله قائد البالون اذا اراد ان يسرع وذلك بان يستمر فى طريقه دون ارتفاع او انخفاض .



القطب الشمالى
الهواء البارد يتجه نحو الحرارة

القطب الجنوبى

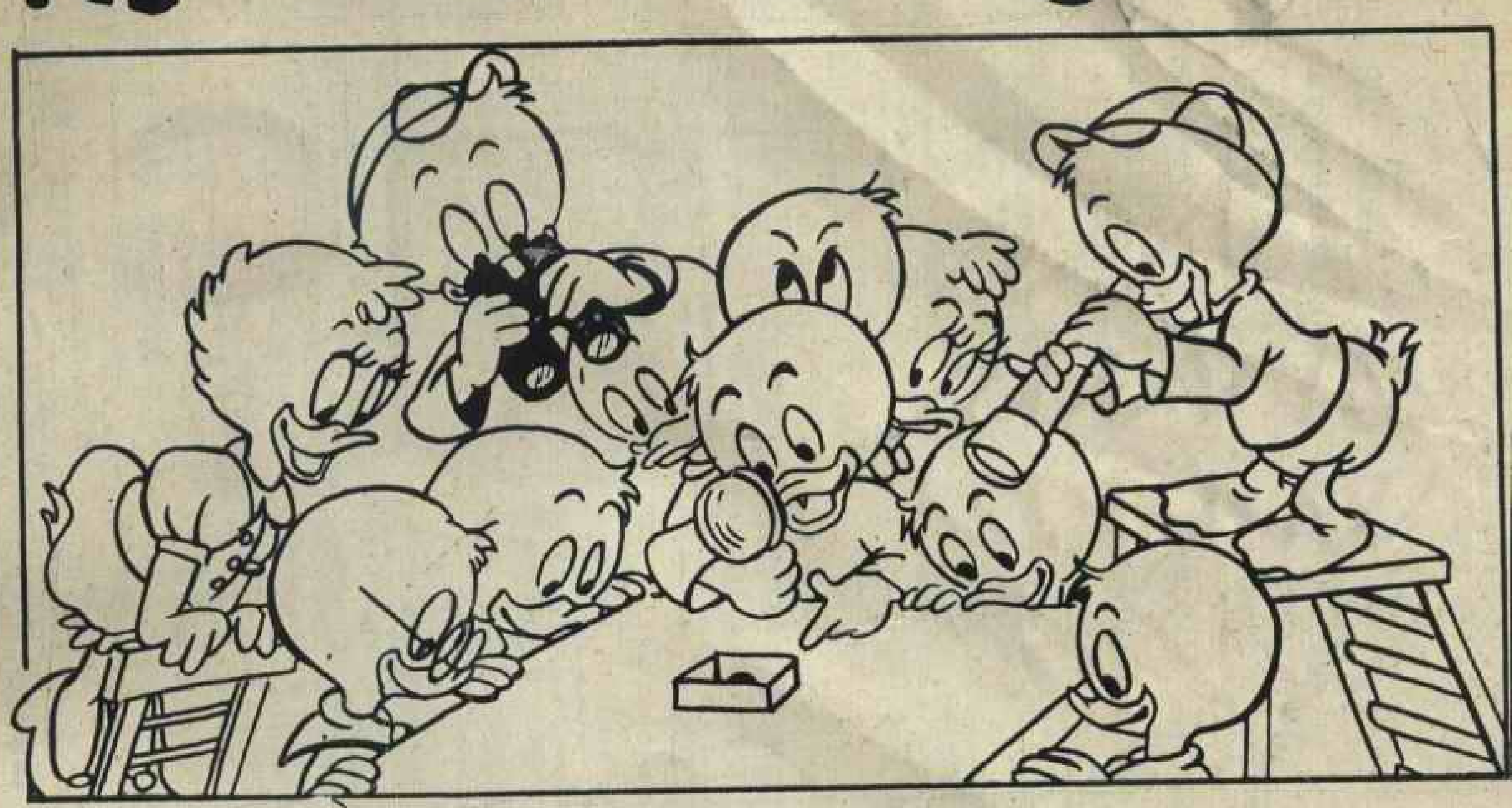
الهواء هو محرك البالون والرياح تهب فى كل مكان حول الارض وللاسف فانها لا تهب كلها فى اتجاه واحد وهى كبرى مشكلات قائد البالون ! الهواء الساخن اخف كثيرا من الهواء البارد لذا فهو يرتفع ويحل الهواء البارد محله بالانخفاض ، هذه الحركة الدائرية تسمى « الريح » وبما ان القطبين اكثر برودة من خط الاستواء فان الهواء الذى يحيط بالارض ينبغى ان يتجه دائما من القطبين نحو خط الاستواء ، لكن الكرة الارضية تدور ويدور الغلاف الجوى معها !

فوق احد القطبين يستقر الهواء البارد بالقرب من الارض ، التى تجذبه لذا فهو لا ينزلق مباشرة نحو البلاد الحارة .

وعندما ترتفع درجة حرارته فانه يصعد ويتغير اتجاهه ويحدث ذلك بشكل عكسى فوق خط الاستواء فهو لا يصعد بشكل راسى وانما يتجه بميل نحو المناطق الاستوائية حيث تنخفض درجة الحرارة فيهبط نحو الغرب بواسطة الجاذبية الارضية وهذا ما يظهر على الرسم بشكل شديد التبسيط ..

ان درجات الحرارة تتغير وتختلف كثيرا على سطح الارض ! وهكذا يتضح لنا سبب انخفاض وارتفاع درجة حرارة اليابس عن درجة حرارة البحر فاتجاه الريح على اليابسة يتغير فى كل وقت !

إعرف نفسك: هل عندك حب استطلاع؟



يقولون دائما أن « الفضول عيب كبير »..هذا صحيح ولا يمكن لاحد أن ينكره .. لكن هل يعتبر من الفضول أن تهتم بما يحدث حولك ، وتحاول ان تعرف اجابات الاسئله التى تحيرك .. انها طريقة عظيمة للمعرفة ..فهل لديك حب الاستطلاع الكافى ليفتح لك آفاقا جديدة .. أجب عن الاسئلة الآتية باختيار واحدة من الاجابات المعروضة لديك لتتعرف على رد فعلك فى كل حالة من الحالات ..

اعط نفسك ٣ درجات عندما تختار الاجابة الاولى ، ودرجتين عندما تختار الاجابة الثانية و درجة واحدة عند الاجابة الثالثة ..



● عندما يقول شخص ما : كم اتمنى ان اقوم برحلة حول العالم ؛ ماذا تكون اجابتك :

أ) وأنا ايضا ..

ب) اتمنى ذلك لكنها رحلة خطرة.

ج) ولماذا ، اننى سعيد بالبقاء هنا

● تدور مناقشة اسرية حول كيفية قضاء الاجازة الصيفيه

أ) تقترح السفر للخارج لرؤية اشياء جديدة .

ب) تقترح العودة الى نفس المكان الذى ذهبتم اليه فى العام الماضى .

ج) تفضل البقاء فى مدينتك حتى لاتترك اصدقاءك .

● استمعت فى الاذاعة الى اسطوانة جديدة لم تسمعها من قبل

أ) هل تتصل بالاذاعة لمعرفة اسم الاغنية والموسيقى

ب) تصمم على ان تسال احد أصدقائك المهتمين بالاغانى والموسيقى

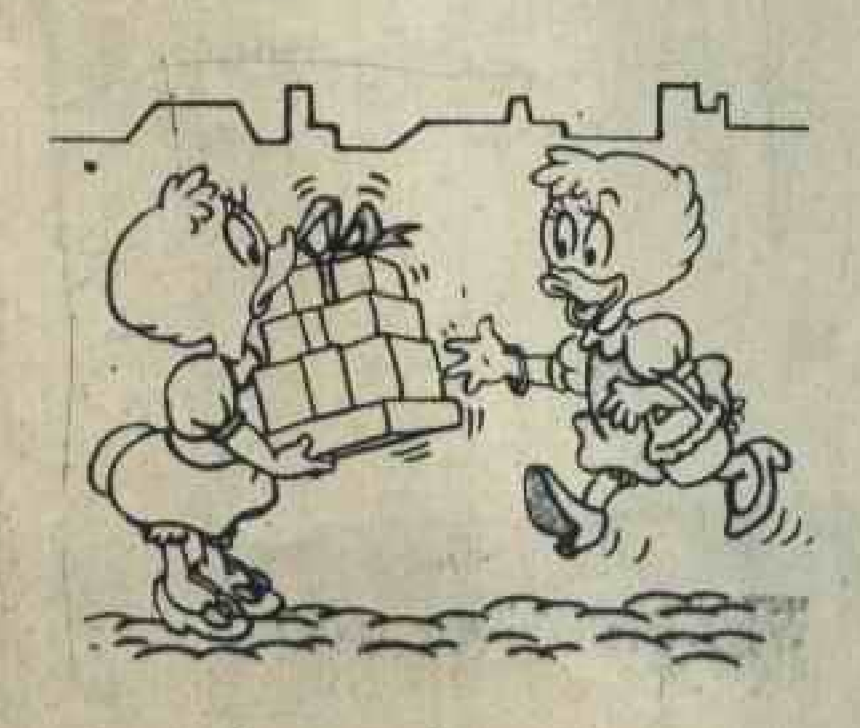
ج) يكفيك الاستمتاع للموسيقى .

● هناك جيران جدد فى المنزل الذى تسكن فيه : ماهو موقفك منهم

أ) هل تتمنى ان تتعرف عليهم بسرعة .

ب هل تنتظر فرصة للتعارف حتى تتحدث اليهم .

ج) لاتهتم اطلاقا بامرهم .





● عند قراءة احد الكتب تقابلك كلمة جديدة ٠

ا) فتبحث عن معناها بسرعة فى القاموس ٠

ب) تقرر سؤال مدرس الفصل عنها

ج) تتخطى الكلمة وتستمر فى القراءة ٠

● تعلمت فى دروس التاريخ كيف تتعرف على شجرة عائلة أحد البيوت الحاكمة ٠

ا) هل تفكر فى معرفة شجرة عائلتك

ب) هذا الامر يهمك لكنك تجد صعوبة فى ذلك ٠

ج) فكرة البحث فى ماضى الاسرة لا تستهويك ٠



● هناك اعلانات ضخمة على جدران المبانى عن فيلم جديد ٠٠

ا) تهتم بالذهاب لمشاهدة الفيلم فى اقرب فرصة ٠٠

ب) تنتظر لتعرف ردود فعل الذين شاهدوه ٠

ج) انت لا تهتم كثيرا بالاعلانات ٠

● عندما تلتقى بشخص يعمل فى المهنة التى تتمناها لمستقبلك فماذا تفعل ٠

ا) هل تساله عن كل التفاصيل حتى تكتمل لديك الصورة ٠

ب) تستمع اليه دون ان تساله اية اسئلة ٠

ج) تقول لنفسك : سوف افكر فى هذا الموضوع فيما بعد ٠

● هذا هو موعد نشرة الاخبار بالتليفزيون ٠

ا) تطلب من الجميع التزام الصمت حتى يمكنك الانصات اليها ٠

ب) تستمع بغير تركيز على اساس ان التفاصيل يمكن معرفتها من الجرائد فيما بعد ٠

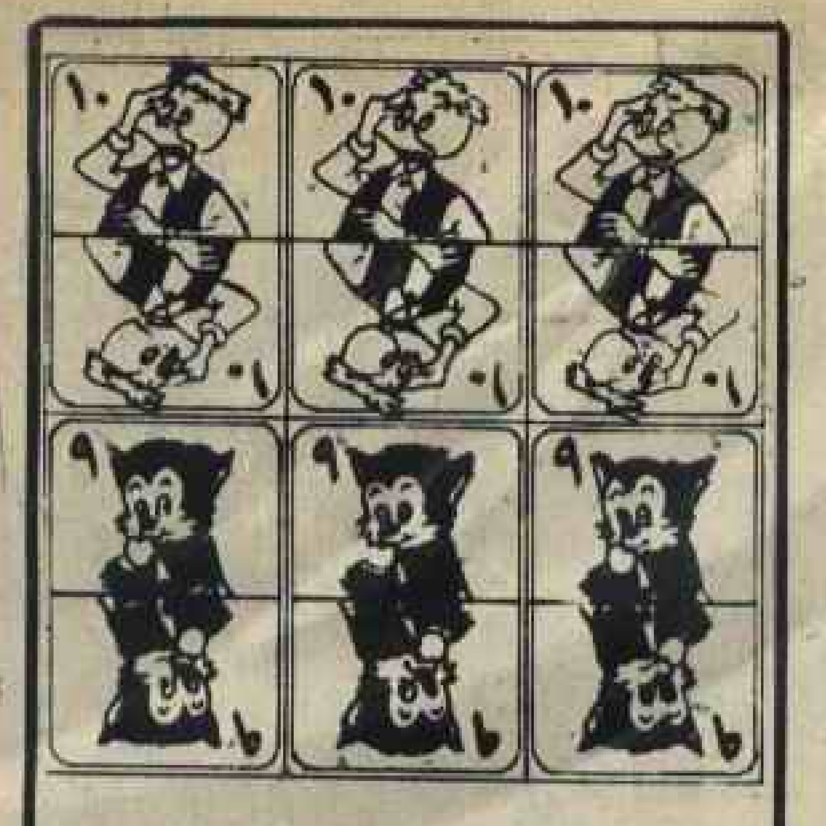
ج) تدير مفتاح القنوات بحثا عن برنامج ترفيهى ٠

نتيجة إعرف نفسك

● اذا حصلت على اقل من ١٠ درجات : فانت هادىء ، اسير لعاداتك اليومية ولا ترغب فى اى تجديد ٠٠ وهذا خطأ ٠٠ عليك ان تستيقظ من ركودك وتتعرف على العالم الذى يحيط بك ٠

● بين ١٠ و ٢٠ درجة انت تحب العالم الذى يحيط بك وتهتم به لكنك تشعر بشىء من الخوف ٠٠ وكلما زاد الحذر والخوف ، ابتعدت عن طريق المعرفة ٠

● من ٢١ و ٢٧ درجة: رائع ان الدنيا كلها تثير اهتمامك ودهشتك وحبك للمعرفة ٠٠ ستظل شابا حتى يصير عمرك ١٠٠ عام ٠٠



شرح هدية العدد
كوتشينة الثلاثة تكسب

● صديقى ٠٠ صديقتى

هذه لعبة من العاب الكوتشينة ، ولكن تلعب بطريقة مختلفة وجديدة ويسرنى ان اقدمها لكم لتشتركوا مع اصدقائكم فى تمضية وقت ظريف معا ٠

طريقة اللعب :

يشترك فى هذه اللعبة من ٢ الى ٤ اشخاص :

– تتكون هذه اللعبة من ٤٢ كارتا بعد قصها ٠

– تحتاج الى زهر طاولة ٠

● شروط اللعبة : توضع ٦ كروت مكشوفة على الارض وتوزع باقى الكروت على اللاعبين ٠

● من يحصل على اكبر رقم على الزهر هو الذى يبدأ اللعب – ثم يرمى بالزهره من جديد وياخذ كروتا من على الارض بنفس العدد المكتوب على الزهره ٠ مثلا اذا كان الرقم على الزهرة هو ٤ فياخذ اللاعب ٤ كروت من الكروت التى على الارض – ويختار الكروت التى تنفعه والتى تكون مجموعة من نفس الرسم عنده ٠ اذ انه يجب ان يجمع الكروت المشابهة ٠ وعليه بعد اخذ الكروت الاربعة من على الارض ان يضع بدلا منها – اى ان الكروت التى على الارض يجب أن تبقى دائما ٦ ٠

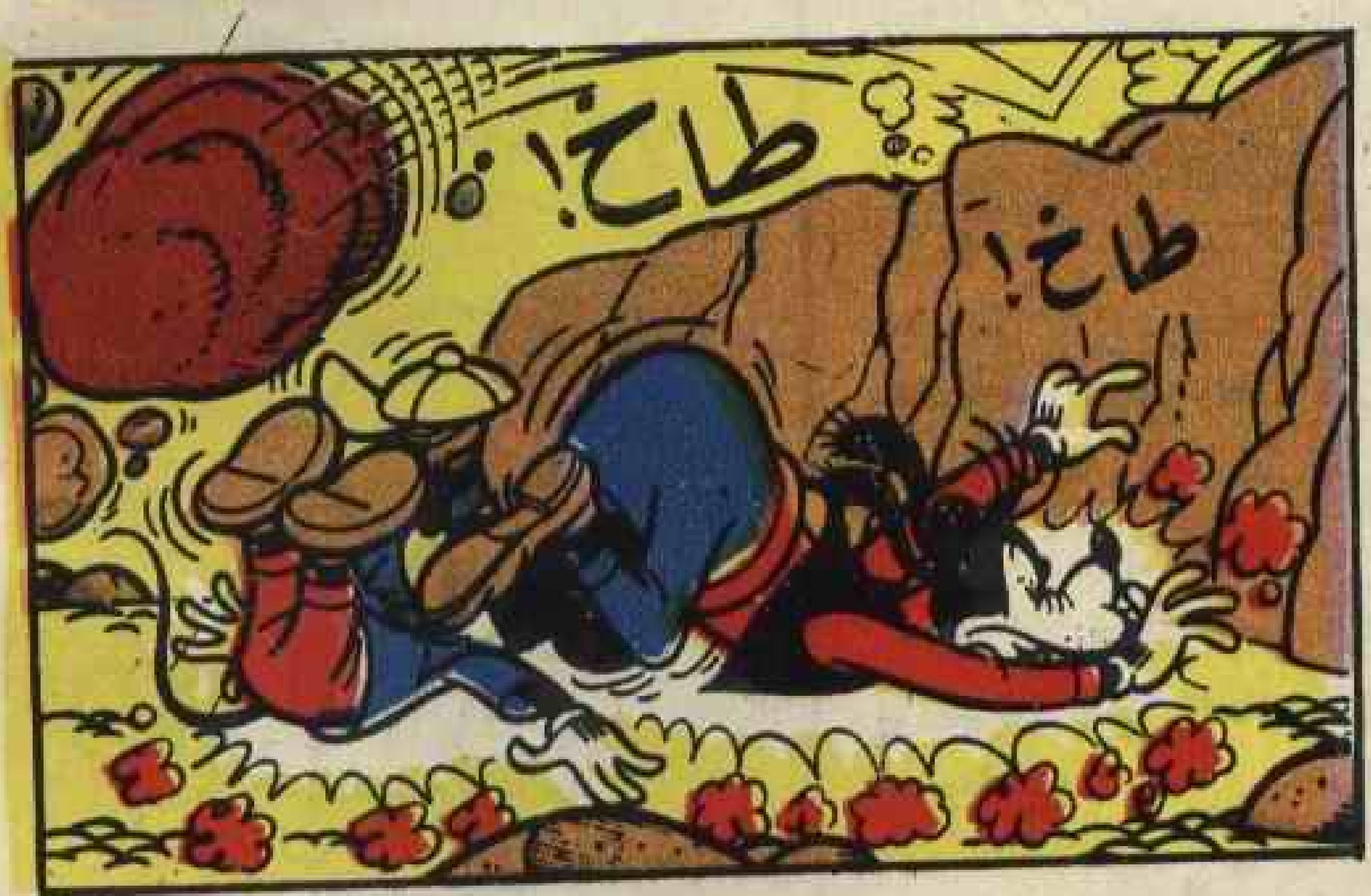
● اذا جمعت ثلاثة كروت مماثلة فضعها جانبا على الارض ٠

● الفائز هو من ينتهى ورقه اولا ٠

كنز فى ثقب الإبرة

حاسب، إنهيار صخور!







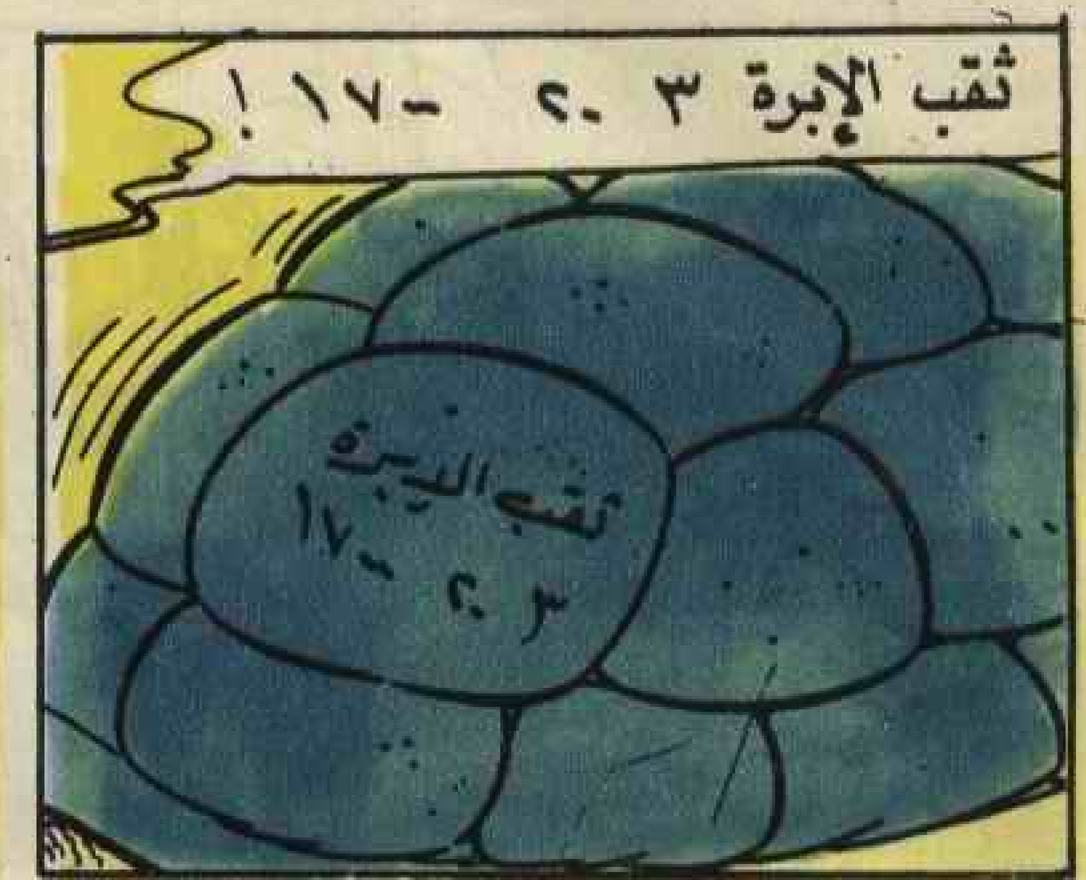























حسن صلاح زنباع ـ من اصدقاء ميكى
















رامي عاطف بيومي - من أصدقاء ميكي

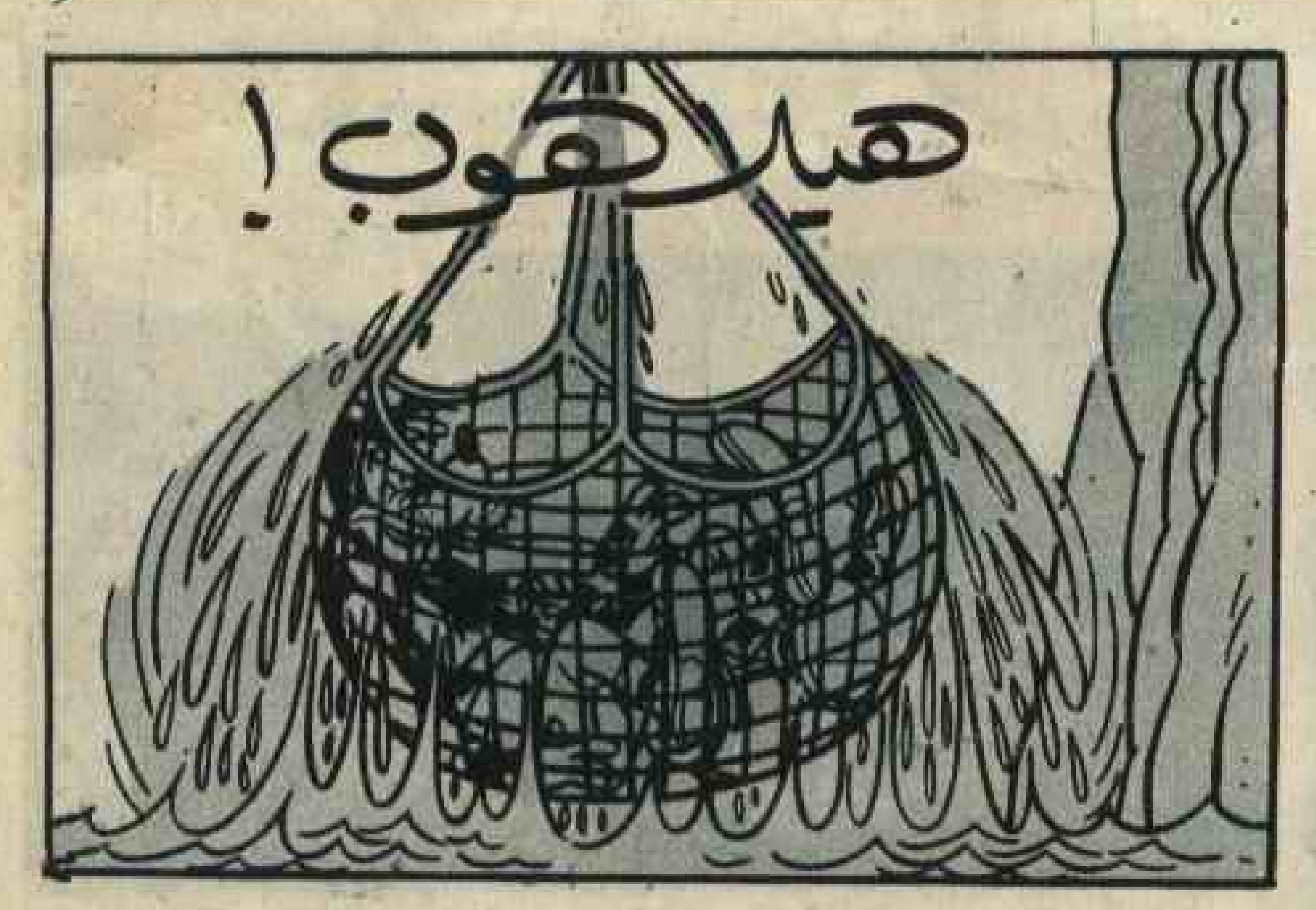


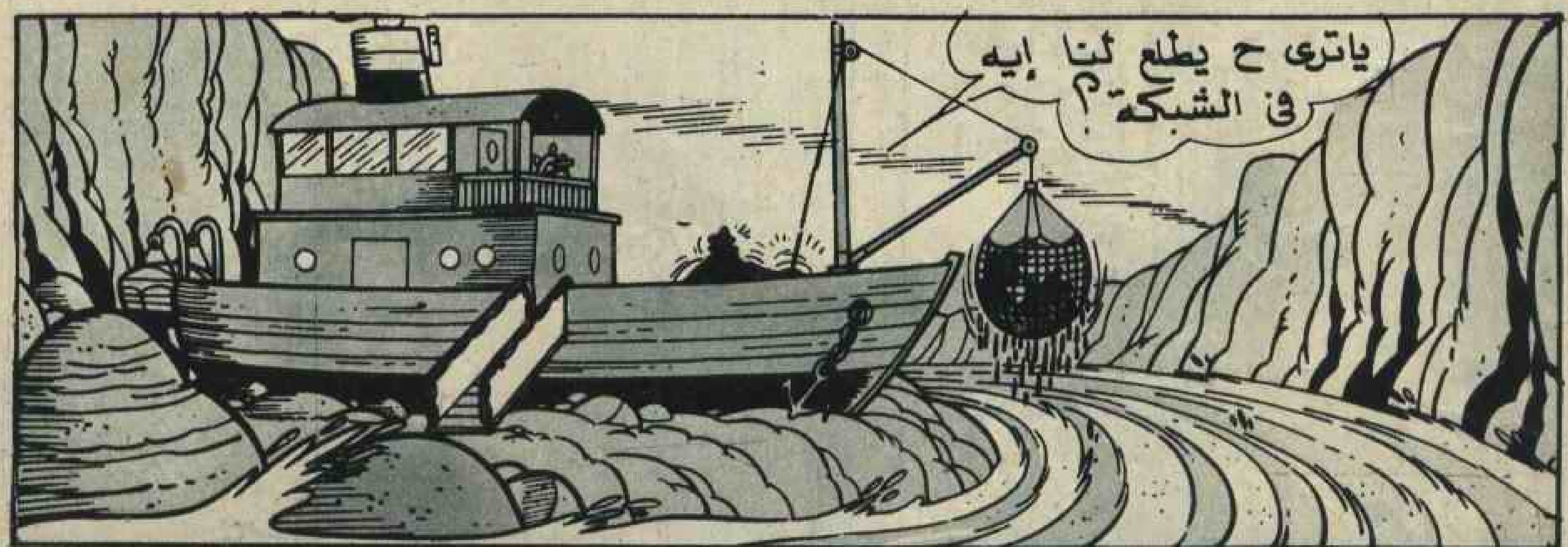




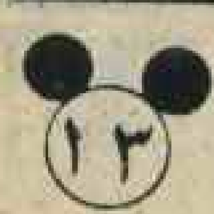









اكرم عاطف بيومى - من اصدقاء ميكى







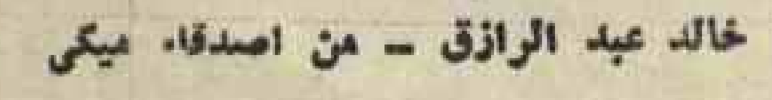


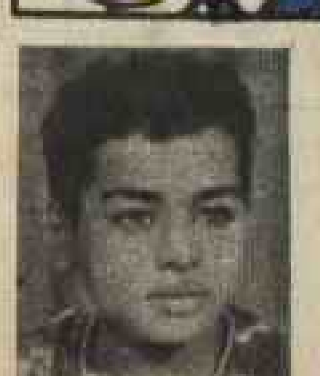









خالد عبد الرازق ـ من اصدقاء ميكى



















طارق عبد الرحمن السعيد - من اصدقاء ميكى

















محمد كمال سالم ـ من اصدقاء ميكى







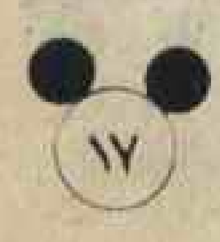













طارق عبد العظيم ـ من اصدقاء ميكى













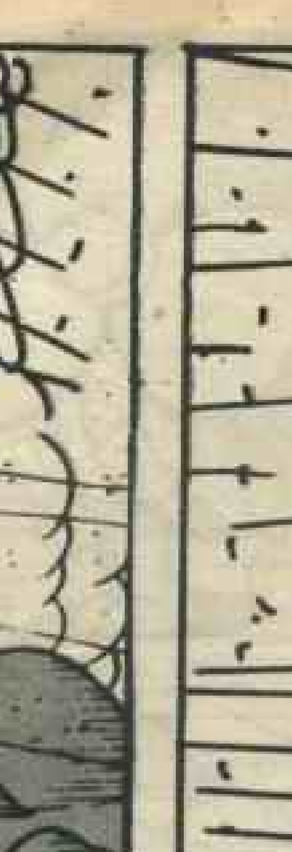


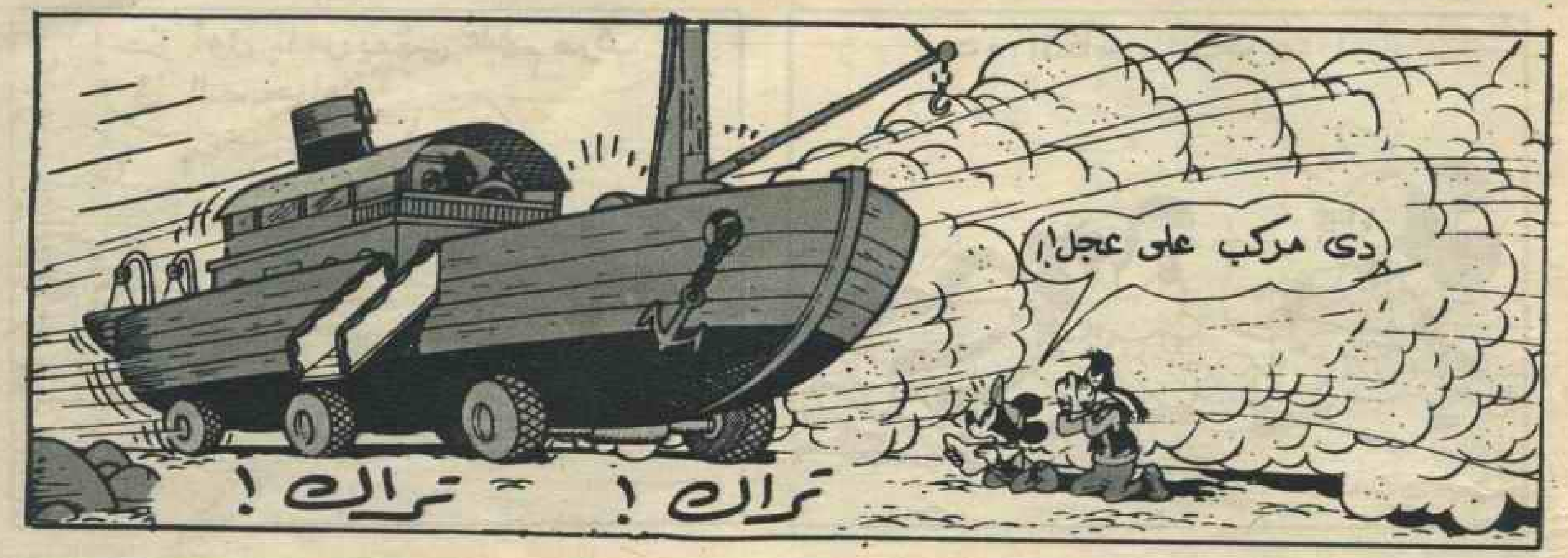


نجوان بلال محمد عل ـ من اصدقاء ميكى


















جيهان بلال محمد على — من اصدقاء ميكى
















اسكندر على اسكندر ـ من اصدقاء ميكى
















كريستين عدلى اسكندر ـ من اصدقاء ميكى





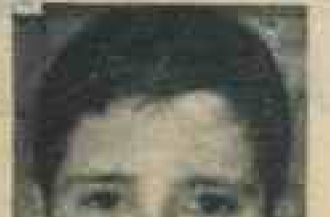











خالد عبد المنعم محمد – من اصدقاء ميكى



















خالد على نصر — من اصدقاء ميكى


















وليد ابراهيم الحنفى - من اصدقاء ميكى

















غاده ابراهيم الحنفى ـ من اصدقاء ميكى





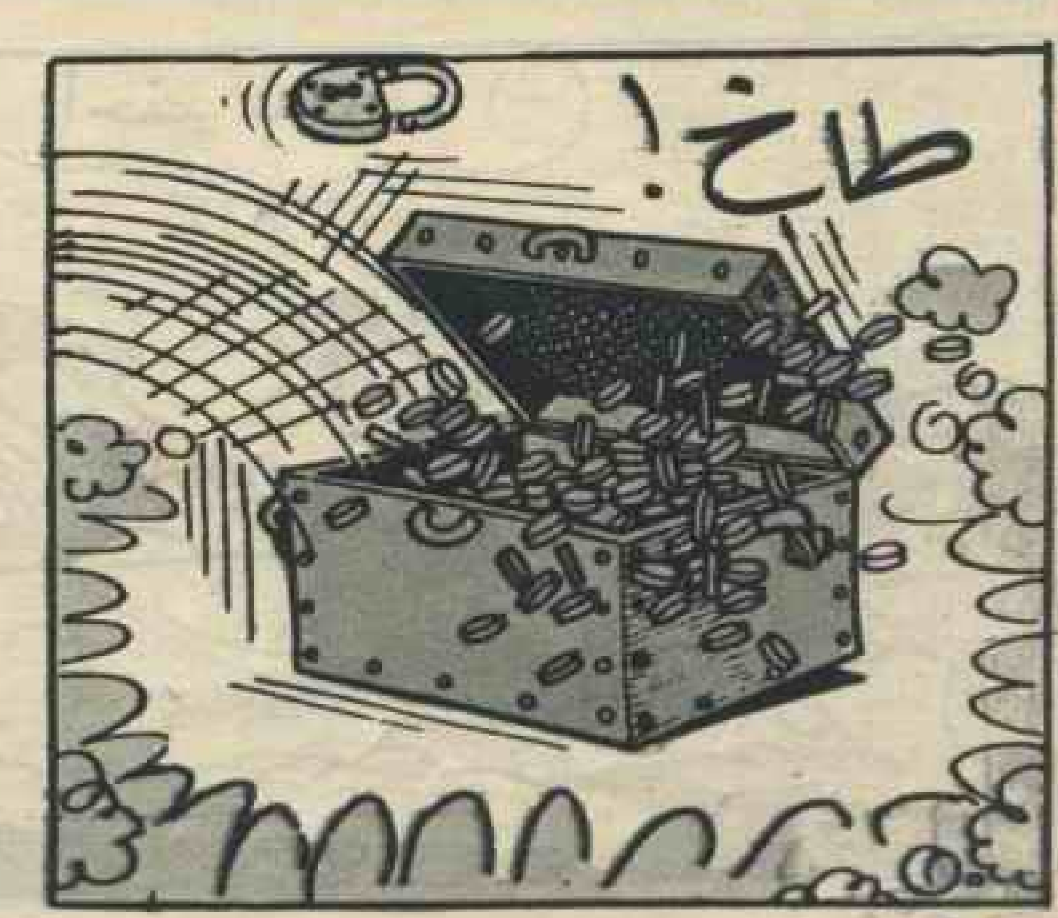












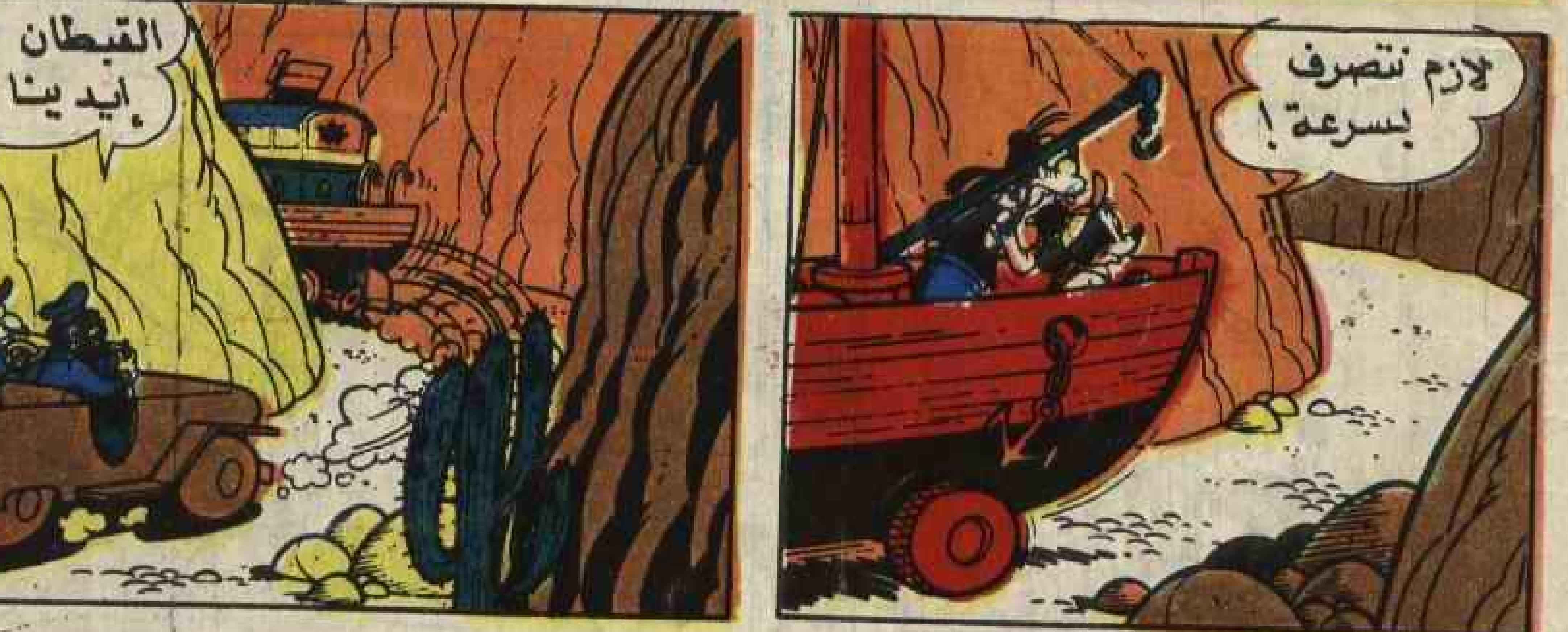




احمد عبد المحسن ـ من اصدقاء ميكى









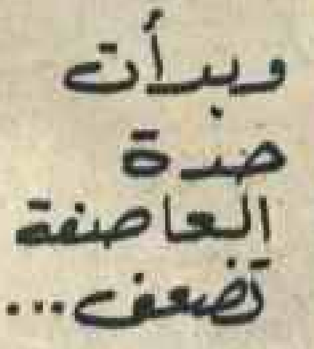




سعاد عصمت العطار – من اصدقاء ميكى


شش !


إطمئنوا ، المركب متينة !


وبدأت حدة العاصفة تضعف...


إنتهت العاصفة !
هيه !


إنتصرنا على اللصوص !


وانتهت الرحلة على خير !
٥٢ يانى !


٥٢ يانى !
أول واحد يحصل له دوار بحر فى الصحراء !





مسابقة ألف صورة وصورة





يسر الف صورة وصورة أن توجه عناية اصدقائها الذين استكملوا البوماتهم الى أن التسليم يبدأ فى أول يوليو حتى ١٥ سبتمبر ١٩٧٩ فى دار الهلال والمكتبات التالية :

القاهرة :
الفرع الرئيسى : المكتبة الدولية للغات I.L.B. شارع محمود عزمى مدينة الصحفيين

مصر الجديدة :
مكتبة اكسفورد : مكتبة كمال
مكتبة الكرنك

الزمالك :
شجرة الدر - بوتيك هانى

الدقى :
المكتبة الاكاديمية - دار الانسان .

المنيل :
- مكتبة كمال
- « السيسى

الجيزة :
- مكتبة الكرنك

المهندسين :
- مكتبة اللواء

العجوزة :
- مكتبة خالد

الاسكندرية :
مكتبة سويت هوم (محطة السراى)
« غاده (رشدى)
« دار المستقبل (شارع صفية زغلول

الجوائز :

الجائزة الأولى : موتوسيكل
الجائزة الثانية : لعبة سباق السيارات الإليكترونية (حجم كبير)
الجائزة الثالثة : ساعة أوتوماتيك
بالإضافة إلى ١٠٠ جائزة قيمة أخرى

ألف صورة وصورة متعة . ثقافة . جوائز

أجازة متعبة













سيد بدر العطار ـ من اصدقاء ميكى


















نبيل اسماعيل محمد - من اصدقاء ميكي




















سامية حجازى محمد ـ من اصدقاء ميكى



















محمد حجازى محمد - من اصدقاء ميكى

طريقة عمل كتيب العاب الصيف

●● ((سوبر ميكى)) يقدم لك كل جديد ومفيد ومسل .. واليوم بمناسبة الاجازة السعيدة يقدم لك كتيبا جديدا يحتوى على مجموعة جديدة من الالعاب المسلية .. ولتستمتع بوقتك انت واصدقاؤك فى الاجازة الصيفية ..

وسوبر ميكى يتمنى لاصدقائه فى كل مكان اجازة سعيدة ومشرقة ولتحصل على ((كتيب سوبر ميكى)) ((العاب الصيف)) اتبع الآتى:

١ ـ افتح الدبوسين الموجودين فى وسط المجلة .

٢ ـ اخرج صفحات الكتيب من صفحة ٣٥ الى صفحة ٥٠

٣ ـ اعد الدبوسين كما كانا من قبل بالمجلة والان عندك الكتيب منفصل عن المجلة .

٤ ـ امامك الان صفحة ٣٥ والتى يوجد عليها غلاف الكتيب

٥ ـ اثن صفحة ٣٥ مناصفة عند الخطوط المتقطعة الحمراء .

٦ ـ افتح اسفل الصفحات ويمين الصفحات

٧ ـ اثن للداخل عند الخطوط المتقطعة الزرقاء

٨ ـ يمكن ان تمسك الصفحات من الوسط باستك او تضع دبوس ابرة فى المنتصف .

حواديت ميكى ...







اللعب بالكلمات

● هذه اللعبة المسلية لا تحتاج لمكان واسع بل يمكن لعبها فى كل مكان وكل ما تحتاجه وجود قاموس ..

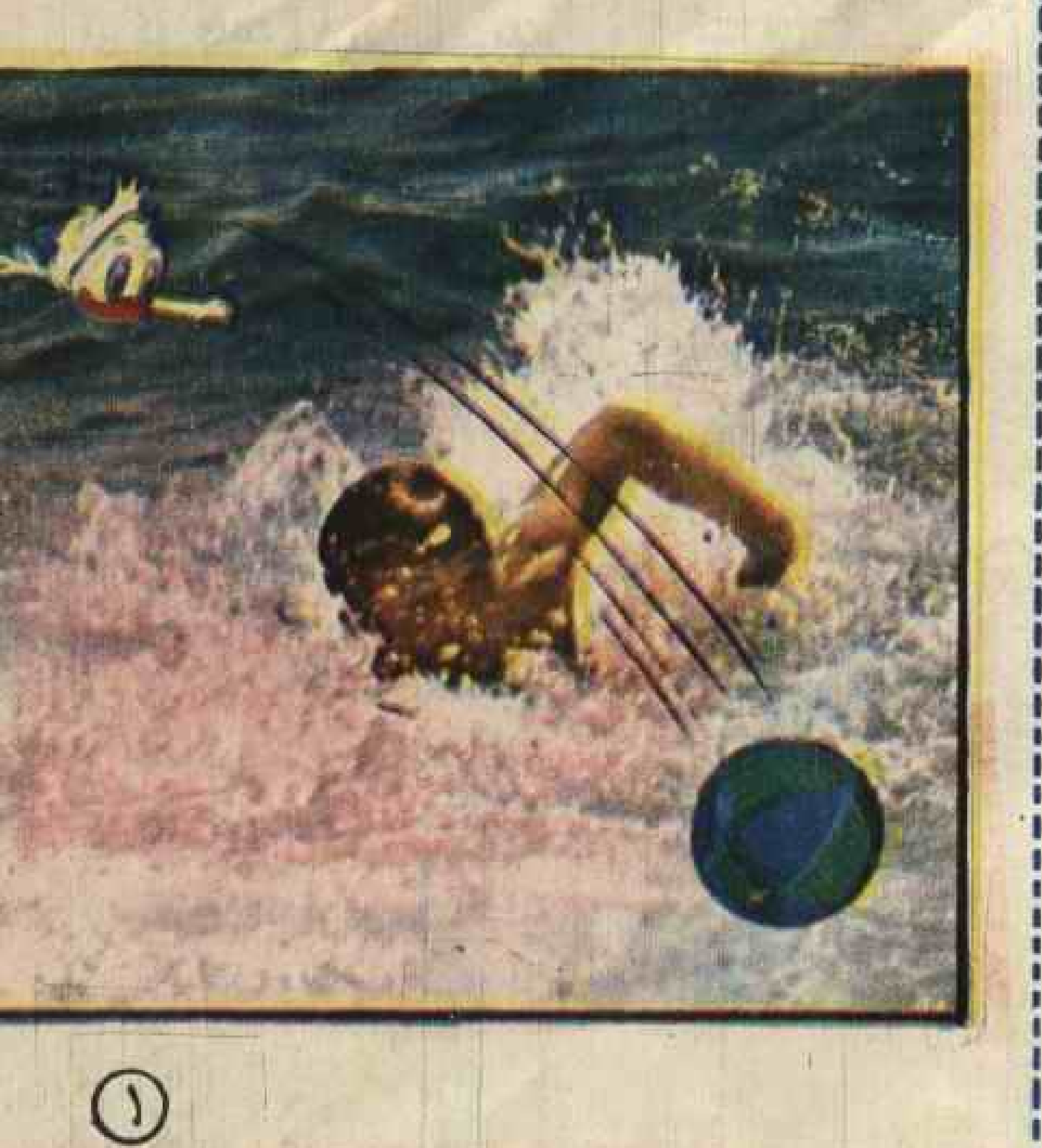
ياخذ كل لاعب ورقة وكلمة وينطق احدهم بجملة كاملة ثم باى رقم وليكن ١٠

والان يحاول كل بدوره ان يبحث فى القاموس عن الكلمة العاشرة التى تاتى بعد كل اسم وصفة فى الجملة التى نطقوا بها ويجب الا يتغير حرف الجر او الفعل ..

تطويل الجمل يبدا اللاعب الاول بنطق جملة قصيرة كاملة ويتناولها الثانى ويطيلها ثم الثالث وهكذا وعلى كل لاعب ان يبدا الجمل من الاول دون ان يخطىء او ينسى كلمة واحدة ثم يحاول تكرارها دون ان يخل بالمعنى ودون ان يقطعها الى اكثر من جملة .



كتيب سوبر ميكى
ألعاب الصيف



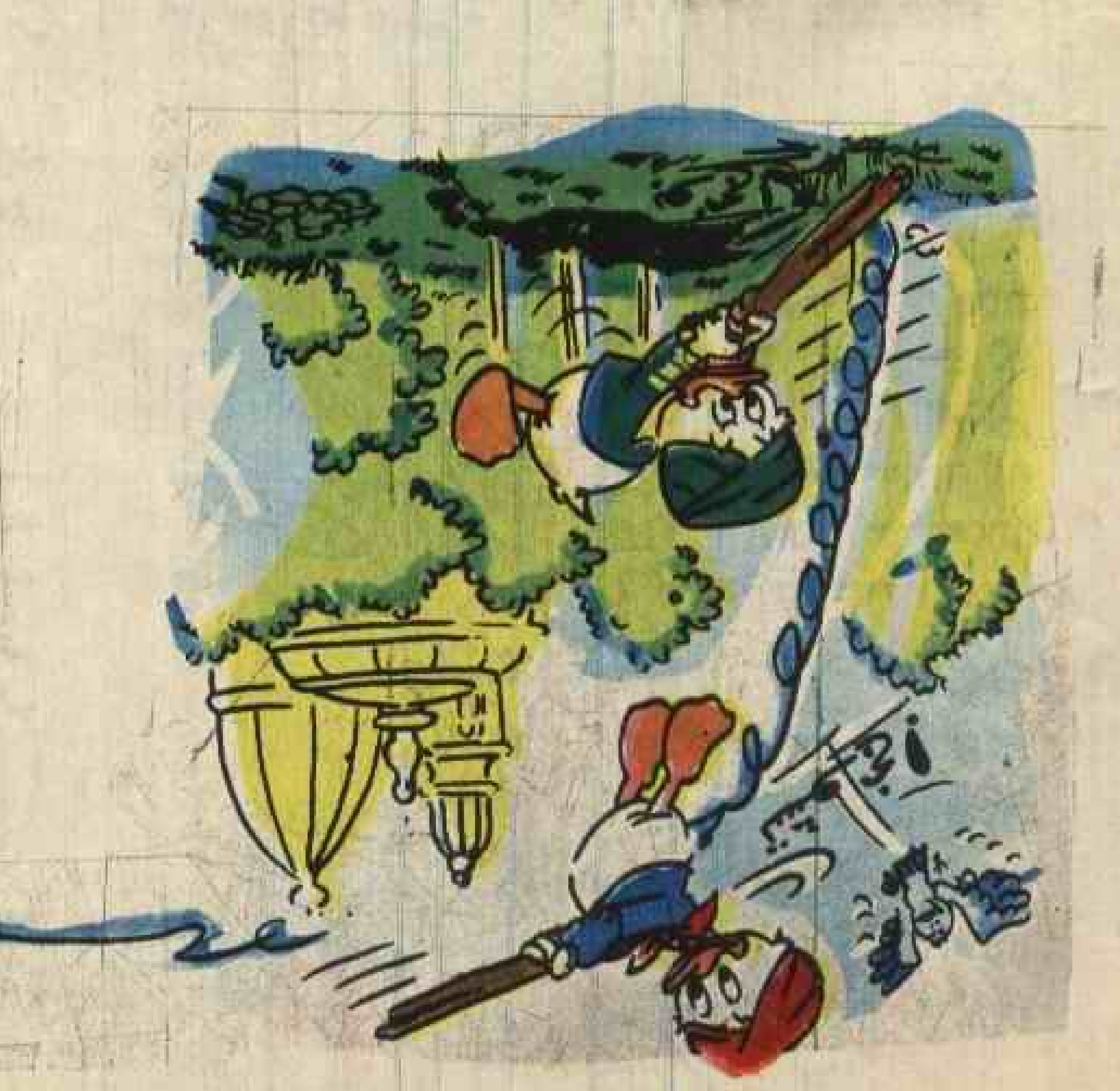
الجيلى - جولى داندا



● هذه ايضا لعبة قديمة جدا .. قديمة قدم التاريخ .. مفيدة لمن يلعبها بذكاء ولكنها قد تصبح خطرة بالنسبة لمن يلعبها دون حذر .

تتكون اللعبة من ثلاث كلمات هندية جيلى - جولى - داندا .

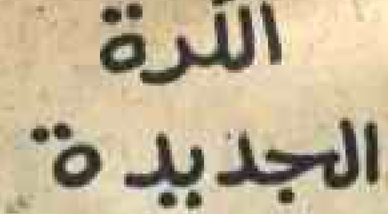
الجيلى هو قطعة خشب صغيرة مدببة من الناحيتين !
الجولى حفرة صغيرة فى الارض !
داندا عصا طويلة ٦٠ سم .
يوضع الجيلى على الجولى ، وبواسطة



الداندا يقوم اللاعبون بالقاء الجيلى الى ابعد نقطة ممكنة .

اذا استطاع احد اللاعبين ان يمسك بالجيلى

الكرة الجديدة





● يمكن ممارسة هذه اللعبة فى اى مكان ، حتى لو كانت الارض حجرية ، او غير مستوية ٠

● يوضع الهدف على بعد ٦ امتار على الاقل وبحد اقصى ١٠ امتار ٠

● وينبغى ان يكون الهدف على بعد ٥٠ سم من اى عقبة ، حجر على سبيل المثال وينبغى ان يكون كل اللاعبين قادرين على رؤية الهدف من عند دائرة الانطلاق ٠

● اذ ان كل لاعب عليه ان يقذف بالكرة ابتداء من

كرة الشاطئ

● هذه ليست لعبة سهلة ! لكنها تمنحك لياقة بدنية عظيمة ! والان انتبه فالكرة سريعة وهى مثبتة فى طرف دوبارة قوية طولها ٢٫٥٠ متر مثبتة بدورها على قمة قائم ارتفاعه ٣ امتار

والان اضرب الكرة بمضرب او عصا او لوح ضيق من الخشب ويجب ان تنجح فى لف خيط الدوبارة حول القائم وجعل الكرة تلمسه ايضا ٠٠



وتقوم اللعبة على المكر الشديد وذلك باثارة الاضطراب فى نفس المطاردين بامرار الكرة بسرعة بين الصيادين ٠

اذا وقعت الكرة بين الدائرة والخط يذهب واحد من الصيادين لاحضارها ويعود خلف القاعدة قبل ان يلقى الكرة من جديد ٠٠

أما اذا وقعت فى الدائرة دون أن تلمس ايا من المطاردين فعليهم ان يعيدوها بالاقدام خلف واحد من الصيادين الذى يتحتم عليه أن يذهب لاحضارها ٠

وعندما لا يبقى الا اثنين فقط فى الدائرة يصبحون صيادين وتبدأ المباراة من جديد !

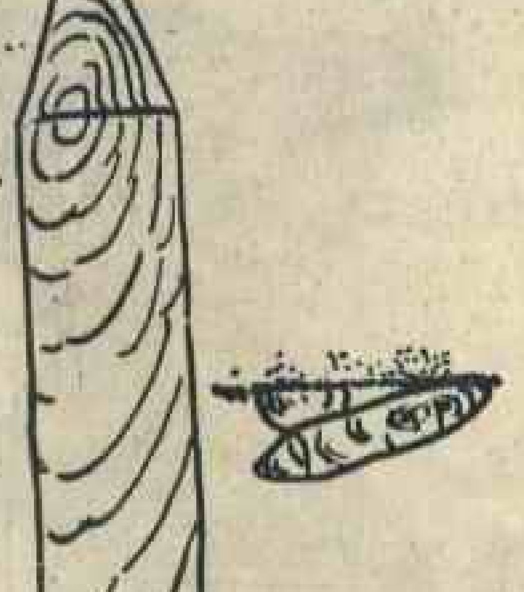
وهو فى الهواء يخرج اللاعب الذى قذف به اما اذا وقع على الارض فانه يعاد قذفه ناحية الداندا الموضوع بالقرب من الجولى ٠

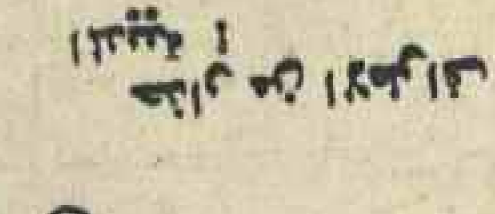
اذا اصيب الداندا يخرج اللاعب من المباراة والا فان اللاعب يعيد قذف الجيلى ويضربه بالداندا من احد طرفيه ثم يضرب ثانية بينما هو فى الهواء

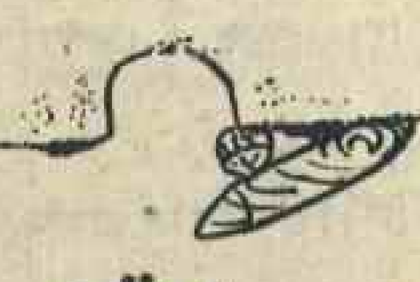
وكلما ابتعد الجيلى حصل اللاعب على درجات :

فهناك نقطة لكل خطوة تجتازها مثلا ٠٠

هذه اللعبة المسلية قد يكون بها بعض الاخطار لذا ينبغى الحذر اثناء ممارستها ٠

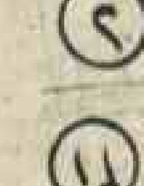


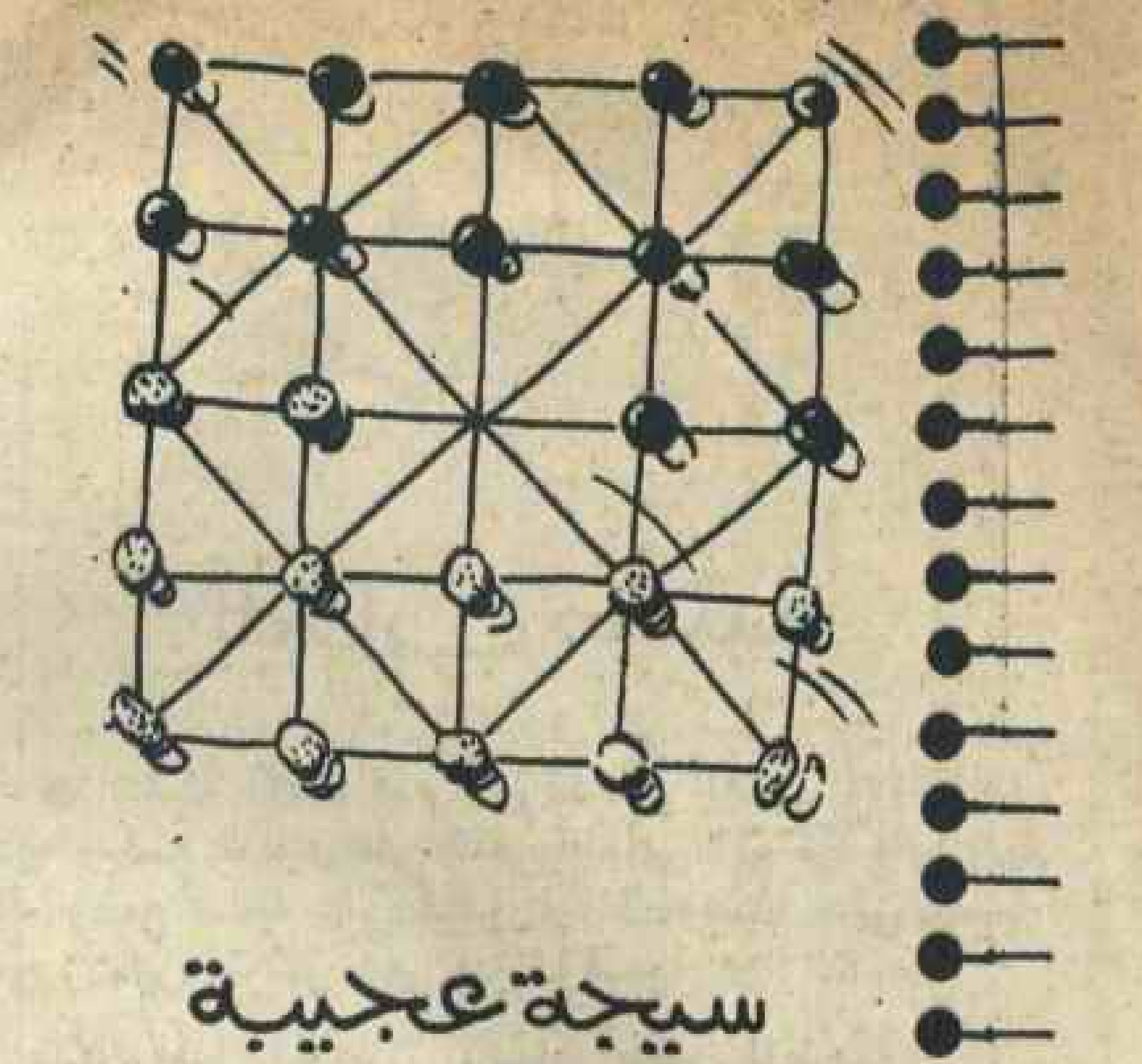








سيجة عجيبة

● سيجة عجيبة : عند كل تقاطع للخطوط مكونا من خمس خانات جانبية ضع حجرا .. وعلى كل لاعب بدوره ان ياخذ حجرا وكل الاحجار الواقعة على نفس الخط افقيا وراسيا .. وسرعان ما يتناقص عدد الاحجار ..
اللاعب الخاسر هو الذى ياخذ اخر حجر ..



دائرة عرضها ٥٠ سم دون ان يخرج منها طالما انه يمسك بالكرة ويرسم هذه الدائرة اللاعب الذى يحدد الهدف فى بداية اللعبة .

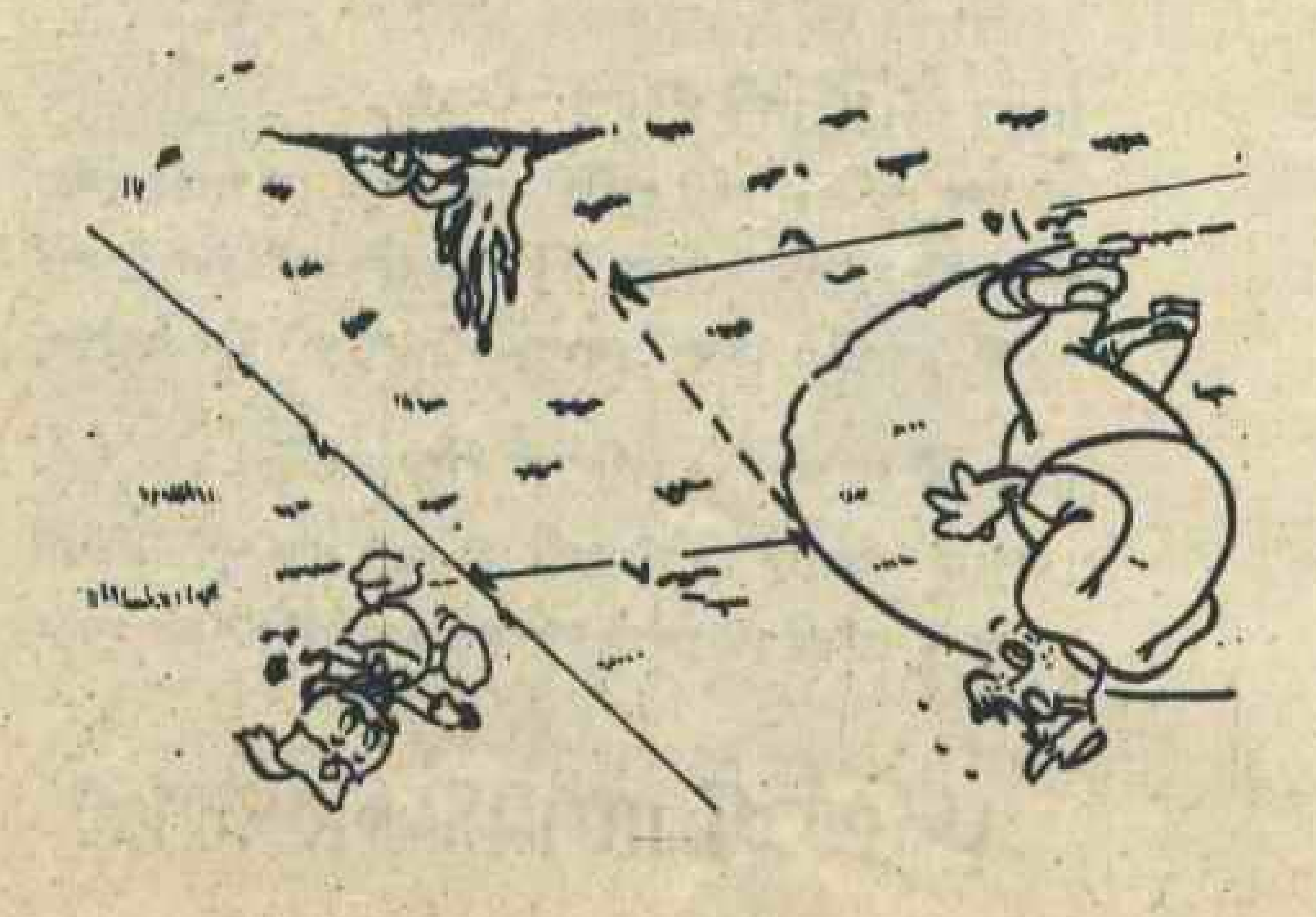
● والآن لقد انطلقت الكرة ... ثم توقفت .




● لو توقفت بسبب اصطدامها بلاعب او بواحد من خارج اللعبة فانها تبقى فى مكانها .

● لو كان الخطا بسبب احد الخصوم فعلى الرامى أن يختار اما ان يتركها فى مكانها او يلعبها من جديد ..

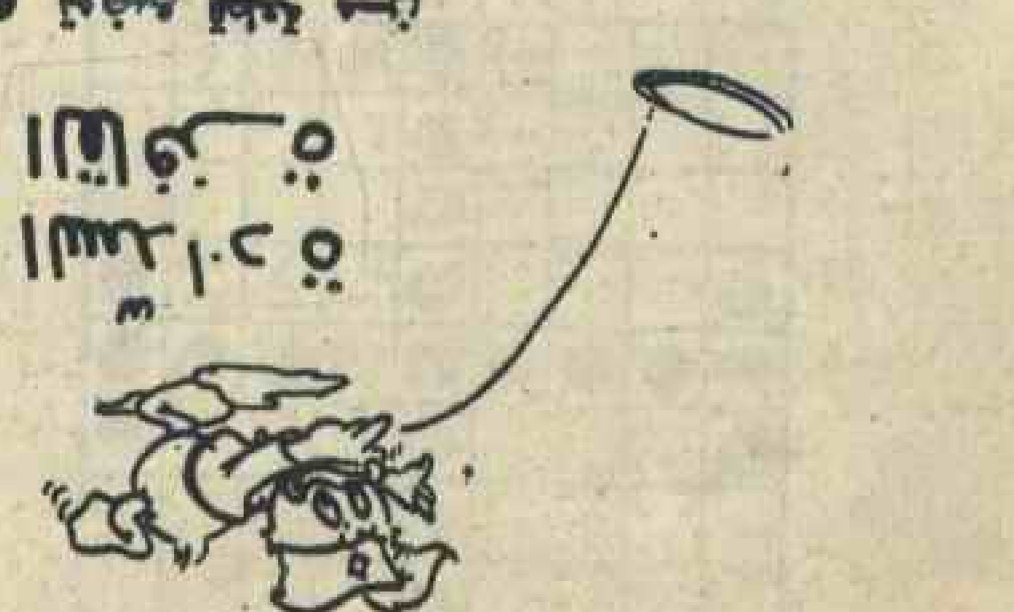
وهكذا حتى تنتهى اللعبة ...



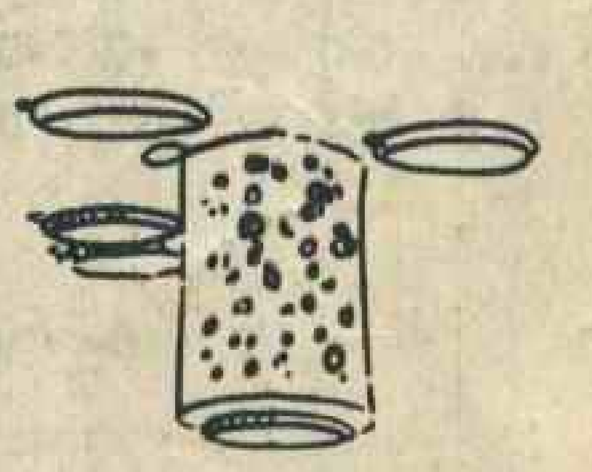
المصيدة

● هذه هي المطاردة الكبرى بين عصابة القناع الاسود وبين الاولاد ! سوسو على جانب ولولو وتوتو على الجانب الاخر ، كل منهم خلف خط يحاول الايقاع بالعصابة المحبوسة في دائرة قطرها ١٥ مترا ويحاول كل منهم في كل مرة أن يلمس واحدا منهم بالكرة ..

والذى تلمسه الكرة يصبح صيادا ويذهب للانضمام الى سوسو او لولو خلف احد الخطين !

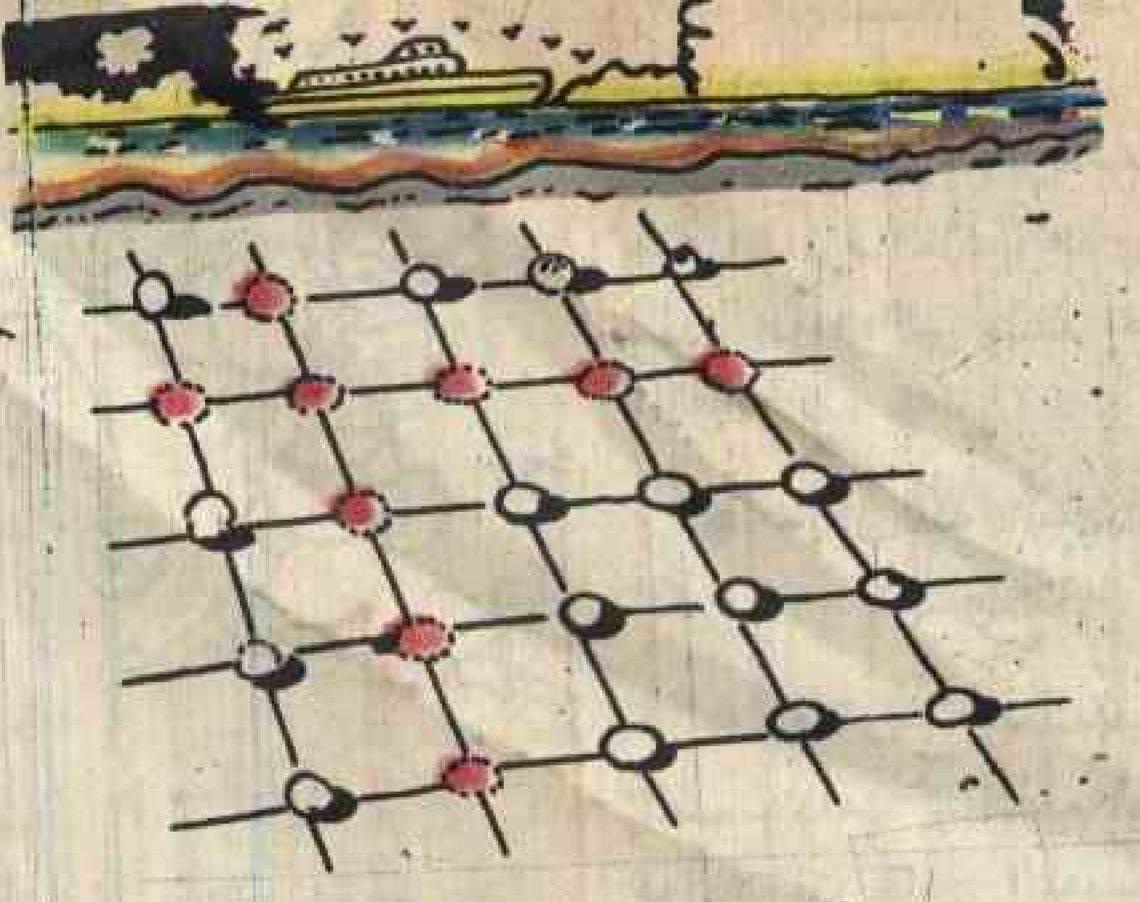


السدادة القافزة



● توضع قطعة من الفلين على الارض ويوضع فوقها مجموعة من احجار اللعب . كل لاعب يحمل معه حلقتين ويقف على مسافة معينة ويلقي باول حلقة في اقرب نقطة من قطعة الفلين .

وعندما ينتهي كل اللاعبين من القاء اول حلقة يعاودون القاء الحلقة الثانية ويصوبونها على قطعة الفلين والذى ينجح في اسقاطها يحصل على الحجر او الاحجار التي سقطت على الارض بالقرب من الحجر الاول وتبقى بقية الاحجار في الارض وتعاد اللعبة من جديد .



السيجة

● هى لعبة قديمة قدم التاريخ .. معـــروفة منذ عهد الفراعنة وسوف نبعث فيها الحياة من جديد ارسم على الارض هذا الشكل وضع انت وخصمك في اللعب ١٢ قطعة من الحجر تتحرك من تقاطع الى آخر ، وتطرد حجر الخصم اذا وجدت خانة خاليـة بعـده ولا يمكنها العـودة او التراجع من حيث تم امرارها من قبل ..

اللاعب الذى يخرج كل الاحجار المنافسة يحصـل على ٥ نقاط اما لو منع الخصم من الحـركة فيحصـل على نقطتين .



العاب مسلية

● ساحة الالف قدم : يرتكـز اللاعب الاول على يديه ويضع قدميه على كتفى الثانى المرتكز على يديه وقد وضع قدميه على كتف الثالث وهكذا حتى نصل الى الاخير المرتكز على يديه وقدميه ..

والان يبدا الفريقان السباق بنفس الطريقة .

● سباق ٥٠ متر : حاول ان تجرى مع اصدقائك مسافة ٥٠ مترا اثنين اثنين وقد ربطت ساقك بساق زميلك .. والان انطلق ..

● لعبة البواب : اجلس على ركبتيك وضع يديك خلف ظهرك امام كوب كبير مملوء بالحبوب (عدس - حمص) وحاول ان تخرج اكبر كمية ممكنة مستخدما الشفاطة (دون استخدام اليد) .

● فى الماء : حاول السباحة مع صديقك وجهـا لوجه محاولا دفعه بيديك المفرودتين ويعتبر مهزوما اللاعب الذى يتراجع بطوله اولا ..



الى خطا يكلف نقطة كاملة وعلى نفس اللاعب ان يستمر فى الرمى طالما ان فريقه لم يخسر اى نقطة ..

– وعند اعادة الكرة تعاد بضربها باليدين فاذا امسك بها اى لاعب اعتبر ذلك خطأ .

– واذا ضرب نفس اللاعب الكرة مرتين متتاليتين اعتبر ذلك خطأ واذا لمست جسم اللاعب فى منطقة تحت الحزام تحتسب خطأ .

– لا ينبغى لمس الشبكة او المرور فى ملعب الخصم طبعا ولا حتى ترك اليد تمر فوق الشبكة دون لمسها الا المهاجم فى نهاية الرمية .. وذلك يمكن للكرة ان تلمس الشبكة دون ان يعتبر ذلك خطأ اذا وقع فى ارض الخصم وليس فى الخارج .. لكن يحتسب خطأ اذا لمس الارض او اذا خرج من حدود الملعب .

– يمكن للاعبى نفس الفريق ان يتبادلوا الكرة لكن مرتين فقط بين ثلاثة لاعبين .. واللاعب الخلفى لا يمكنه ضرب الكرة اذا كان فى منطقة الهجوم على بعد اقل من ٣ امتار من الشبكة .

– يعتبر منتصرا الفريق الذى يحصل على ١٥ درجة + ٢ زائدا على الخصم .

فى حالة التعادل ١٤ – ١٤ يستمر اللعب الى ان يحصل احد الفريقين على نقطتين زائدتين على الخصم .

الفريق الذى بدأ ضربة البداية يتولى حساب النقط ويضيع منه هذا الامتياز اذا اخطأ .



لعبة المساجين

● هذه اللعبة تحتاج الى ٢ او ثلاثة من اللاعبين .. يقوم كل واحد بالغوص فى الرمال حتى الركبتين على بعد متر من زميله ثم يرسم حول نفسه دائرة قطرها حوالى ٦٠ سم . والان اذا استطعت ان تجعل خصمك يلمس الارض خارج دائرته او داخلها تحصل على نقطة كاملة .. وهكذا ..

لا يجوز الضرب على الاطلاق !!





العدسة المائية

● هناك الكثير من الاشياء المثيرة ، الرائعة التى نحلم برؤيتها على الشاطىء ! ونحن نقدم لك هنا طريقة عمل عدسة مائية !

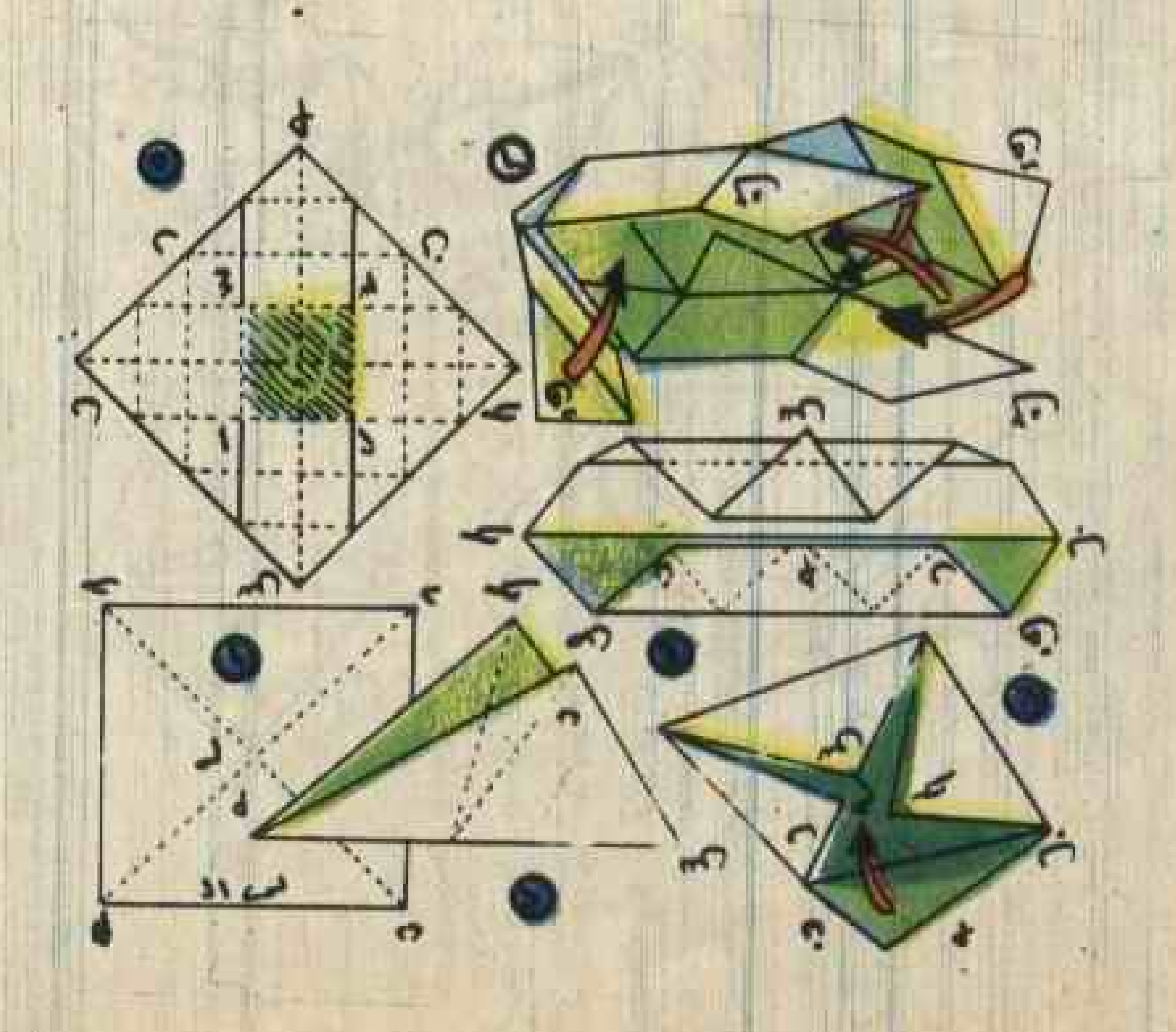
اناء من البلاستيك ارتفاعه ٢٠ سم

يغطى الاناء بالنايلون والحلقة الكاوتشوك !

بلاستيك شفاف (نايلون) ابعاده ٣٠ سم × ٣٠ سم وحلقة من الكاوتشوك ثم شخص يتولى عملية ثقب ٣ ثقوب حول الاناء .

والان ابدأ فى وضع الماء ببطء ..

الماء الدافىء افضل لان الماء البارد سيؤدى الى تكثيف البخار على النايلون ويحجب الرؤية .



فى الرحلات : إصنع بنفسك علبة عملية تصلح لكل الأغراض

١ – احضر ورقة مربعة ٢٠ سم × ٢٠ سم من الورق المقوى او البلاستيك : ٢ – اثنها من القطر ٣ – ومرة اخرى ٤ – اثن مرتين احد الاركان .. ثم الثلاثة اركان الاخرى . ٥ – هذه هى النتيجة – اقطع اربع مرات .. ٦ – واثن مرة اخرى ... يمكنك صنع الغطاء بنفس الطريقة فى مربع يبلغ طول جانبه ٥ر٢٠ سم .

قاموس البلى

قاموس البلى :

● الاولاد فى جميع انحاء العالم ما رسوا لعبة البلى باشكال وطرق مختلفة .. والان تعالوا نتعرف على ٦ قواعد او طرق اساسية للعب البلى :

● جوز وفرد : يتم حفر حفـــرة قطرها حوالى ١٠ سم وهى الهدف ويقوم كل لاعب باخذ جميع البلى الذى يريد ان يلعب بها ويقوم اللاعب الاول بقذف كل البلى فى اتجاه الحفرة .. هل دخل البلى جميعه ؟؟

ويقوم الثانى بنفس الحركة فاذا دخل فى الحفرة عدد بلى زوجى فانه يتلقى عددا مماثلا اما لو كان العدد فرديا فانه يخسر كل البلى ...

● المجون : يقف اللاعبون فى شكل دائرة على بعد عدة امتار من حفرة صغيرة مفلطحة .. ويحاول كل منهم من مكانه ان يدحرج البلية الى الحفرة او الى اقرب نقطة منها ويحاول فى نفس الوقت ان يبعد بلى الخصوم الموجود بالقرب من الحفرة ..

اذا اسقط بليته داخل الحفرة يحصـــل على ١٠ نقاط . او اذا استطاع ازاحة بلية الخصوم يحصل على ١٠ نقاط . والحد الاعلى للعب هو ١١٠ نقاط .

● النيشان : يقوم اللاعب الاول بالقـــاء بليـــة ويحاول الثانى من نفس النقطة ان يلمس بلية اللاعب

خط الثلاثة امتار

ما ليلقى « بالسرف » اوبضربة البـداية يغير اللاعبون الستة اماكنهم وذلك بالدوران فى اتجاه عقارب الساعة ..

– وعلى اللاعب الذى يحتل اليمين الخلفى ان يلقى بالكرة من خـارج منطقته ويضرب الكـرة بيده او بقبضــتـه دون ان يضعها فى اليد الاخرى وهو شرط هام جدا ...

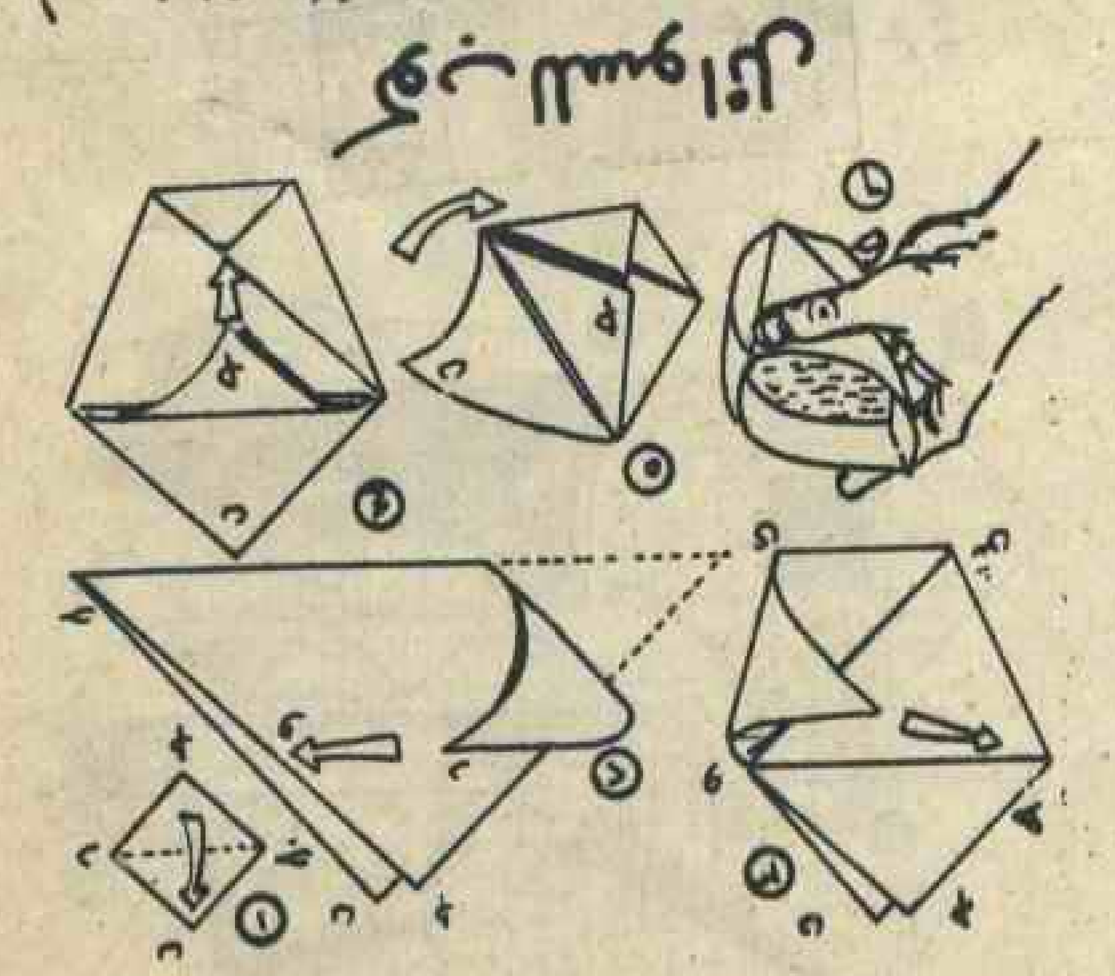
– يجب ان تنتقل الكرة الى ارض الفريق الاخر دون ان تقفــز او تلمس الشــبكة والا ادى ذلك

الصياد الماهر

● كيف تصطاد ابو جلمبو « الكابوريا » :

يتم شل حركتها بالضغط بشدة عليها بالاصابع وعليك ان تحترس طبعا من اطرافها التى تستخدمها فى الدفاع عن نفسها وذلك بان تعض من يقترب منها خاصة اذا كانت ضخمة !!

الجمبرى : يوجد احيانا فى المياه تحت الصخور وتمرر بهدوء الشبكة فى الماء ثم ترفع ببطء بعد حكها فى الصخور .



كوب للسوائل

١ – مربع يبلغ طول جانبه ٢٠ سم تقوم بثنيهـا الى جزئين وذلك بوضع الطرف أ على الطرف ج حتى يصبح أ ب موازيا لـ د ح .

٢ – ضع النقطة ب على أ د .

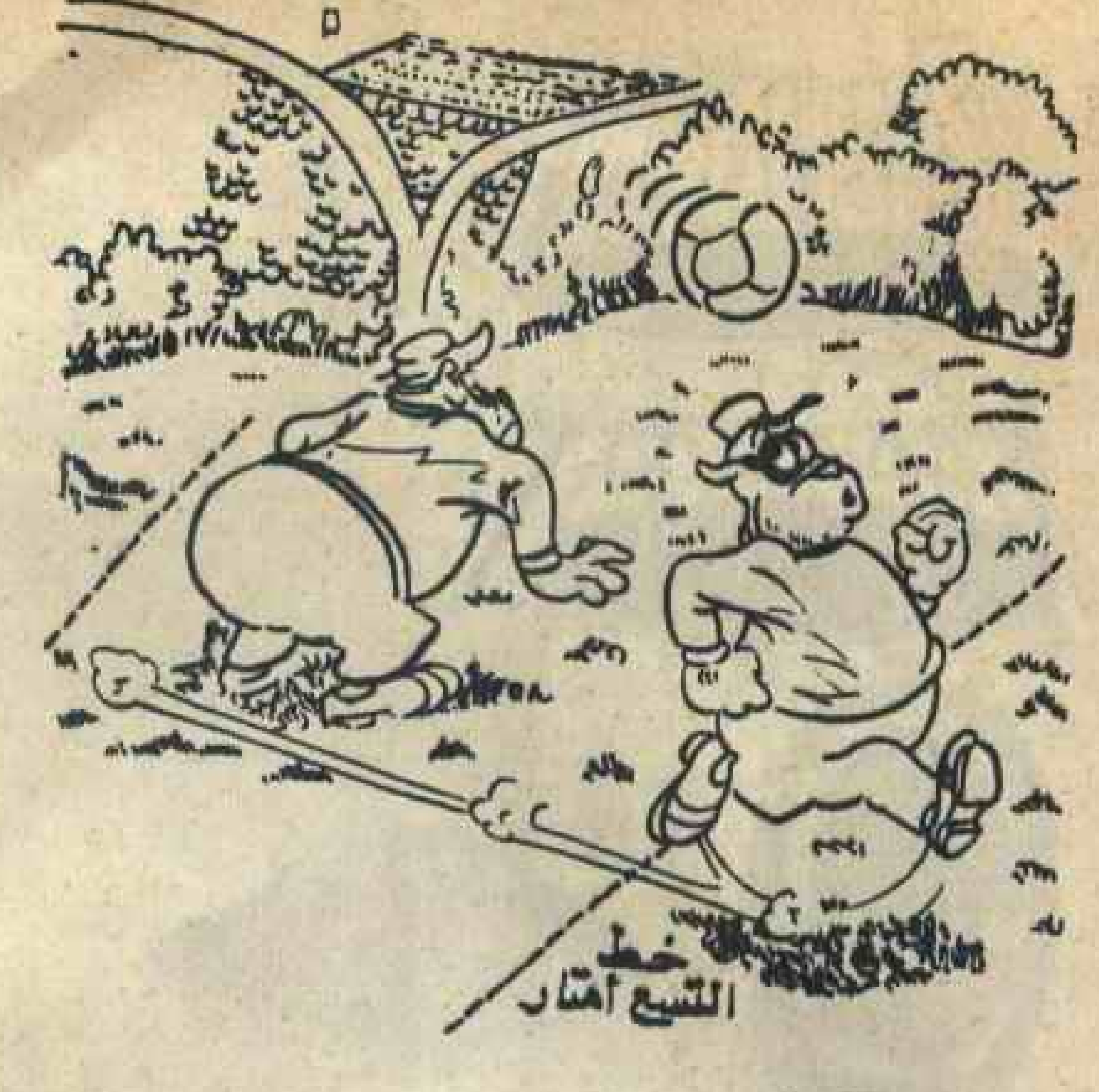
٣ – والنقطة د بنفس الطريقة محافظا على النسب .. لقد انتهت المهمة !

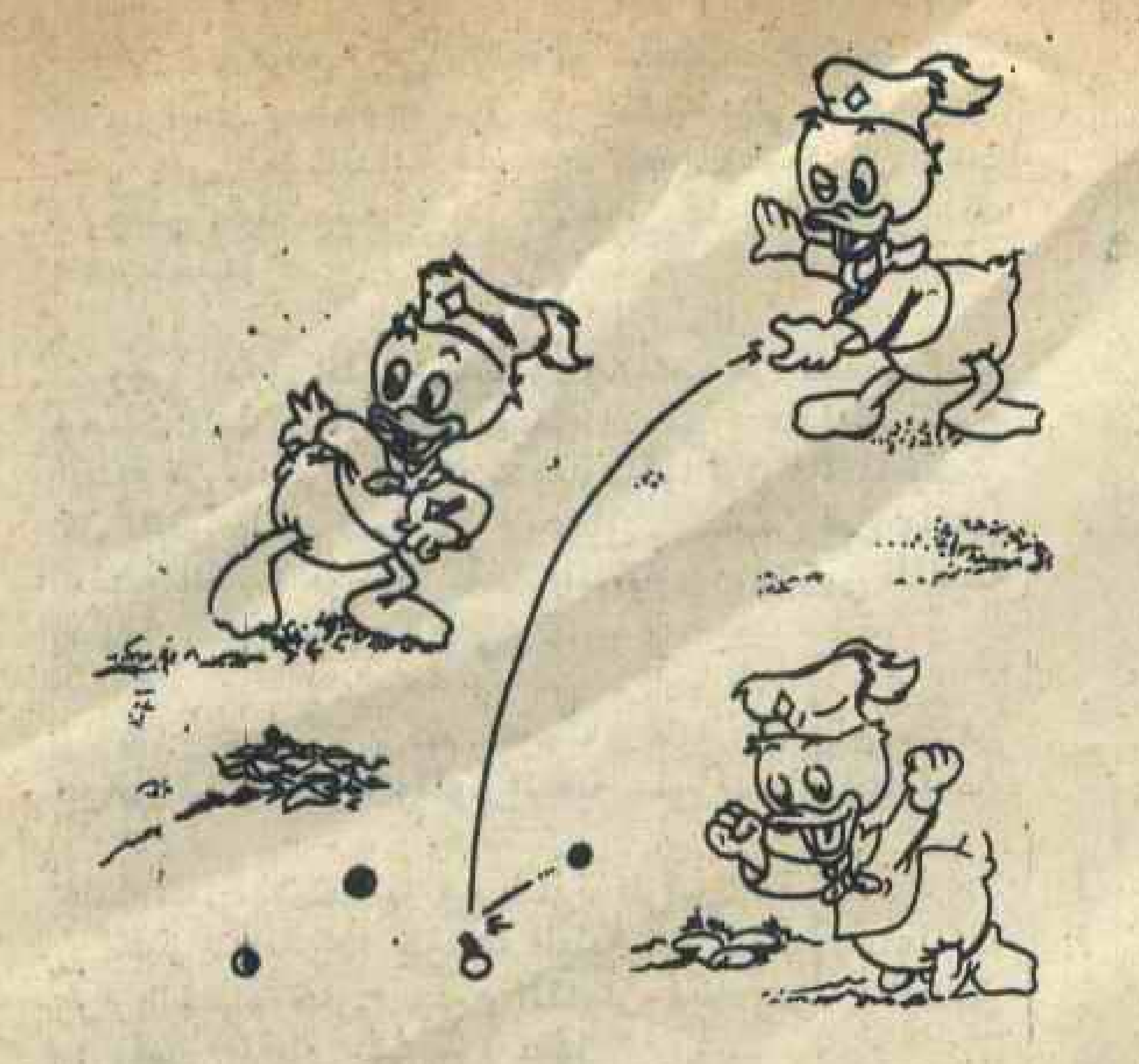
٤ – اسقط ـ أ ـ .

٥ – ثم اسقط ج فى الاتجاه المضاد !

٦ – اضغط من كل جانب ستجد ان الكوب يفتح .. اتركه : سيغلق !

كوب عملى ! اليس كذلك ؟؟؟

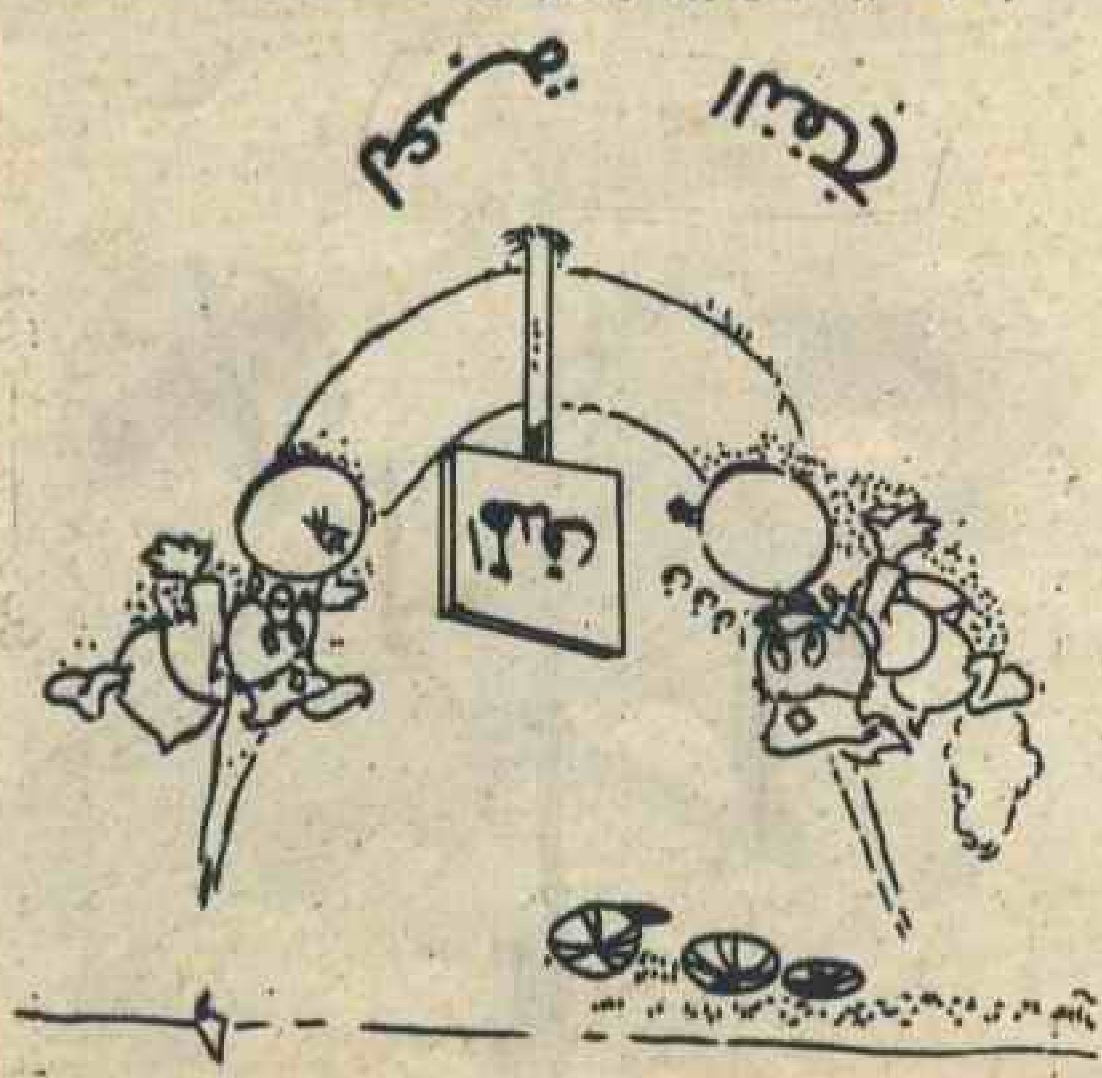
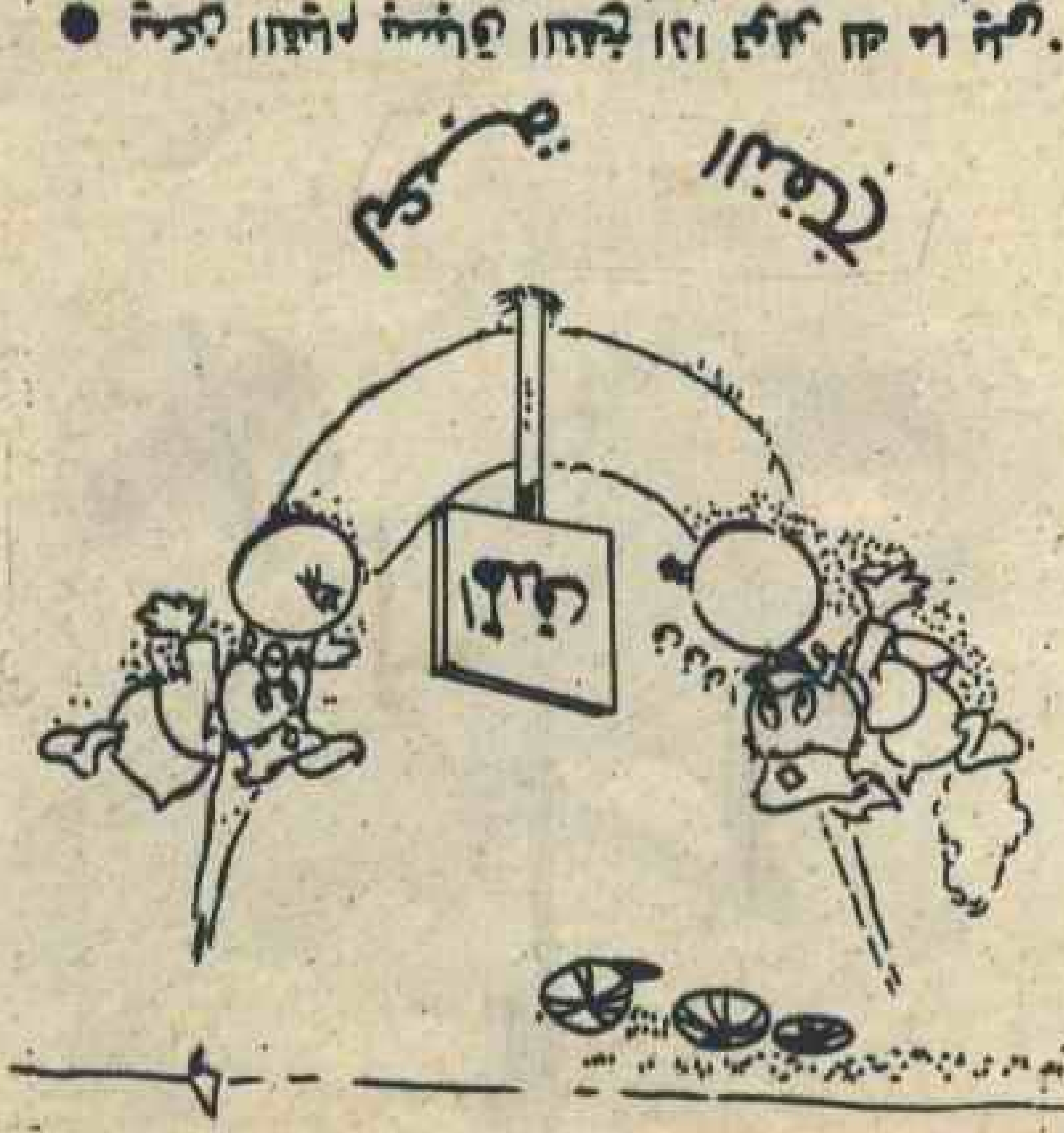




القولى الجديد

● « القولى بول » اوالكرة الطائرة لعبة يلعبها كل الناس تبعا لقـواعدمنظمة ومعروفة ٠٠ لكن ما رايكم ان نمارسـهابشكل جديد ٠٠
فى البداية يقف كل فريق على خطين من ثلاثة : امامى وخلفى ٠٠ وعندمايكون الدور على فـريق

الاول فاذا نجح فانه يحصل على ١٠ نقاط ويسـتمر فى اللعب اما اذا فشل فان اللاعب الاول يحصل على ١٠ درجات ويعود للعب اما بالبلية الاولى او ببلية اخرى محاولا لمس بلية اللاعب الثانى والحد الاقصى للعب هو ١٠٠ نقطة ٠٠

لعبة النفخ

● يمكن القيام بسباق النفخ اذا توفر لك ما يلى:
١ ـ بالونتان منفوختان جيدا ٢ ـ جـاروف للرمال ٠ ٣ ـ شاطىء واسع ٠٠
وتتلخص اللعبة فى ضرورة ان تدفع باقصى سرعة ممكنة بالبالونات وذلك بنفخها دون اى مسـاعدة من اليدين حتى ولو كان ذلك لاعادتها الى الطـريق اذا خرجت منه ويمكن ان يكون الطريق مستقيما او متعرجا والمهم هو الا يؤدى المجـرى الى حبس البالونات ٠٠
ويمكن ايضا تكوين فريقين !!

لعبة تحتاج الى تفكير

● هذه اللعبة تحتاج الى التفكير لكنهـا ليست مملة عى الاطلاق ! العبها فى ظل الاشجـار
بقطع من الاحجـار المستديرة المسطحة او بمربعات من الكارتـون فى المنزل عندما يشتد الحـر ٠

على ١٠ احجار مسطحة ارسم دائرة وعلى عشرة احجار اخرى ارسـم علامة × ضعها فى كوم واخرج منها ١٠ بشـكل عشوائى !
اصنع منها صـفا يماثل هذا ٠٠٠

والان اختر واحـدامن هذه المفاتيح !

×× = ×.	×O = ×.	×× = O.	×O = O.
O× = ×.	OO = ×.	O× = O.	OO = O.

: ×O = ×.

ولنفرض انك اخـذت المفتاح التالى :

Ⓧ = ⓄⓍ

● الصفوف : فى دائرة او مثلث يضع كـل لاعب البلى الذى يستخدمه دون أن يخلطه ببلي الاخرين · ومن على خط البداية على بعد معين يحاول كل لاعب أن يلقى بليته ويخرج بلى الآخرين فاذا نجح فى ذلك فانه يأخذها ·

وفى الدور الثانى يقــوم باللعب من النقطة التى وصلت اليها البلية فى الخبطة الاولى · فاذا لم تخرج البلية من الدائرة او المثلث بعد قذفها فان مالكها يخسر كل البلى الذى استطاع أن يفوز بــه من قبل ويلعب اللعبة التالية من عند نقطة البداية ·· وتنتهى اللعبـة عندما ينتهى مقدار البلى ··

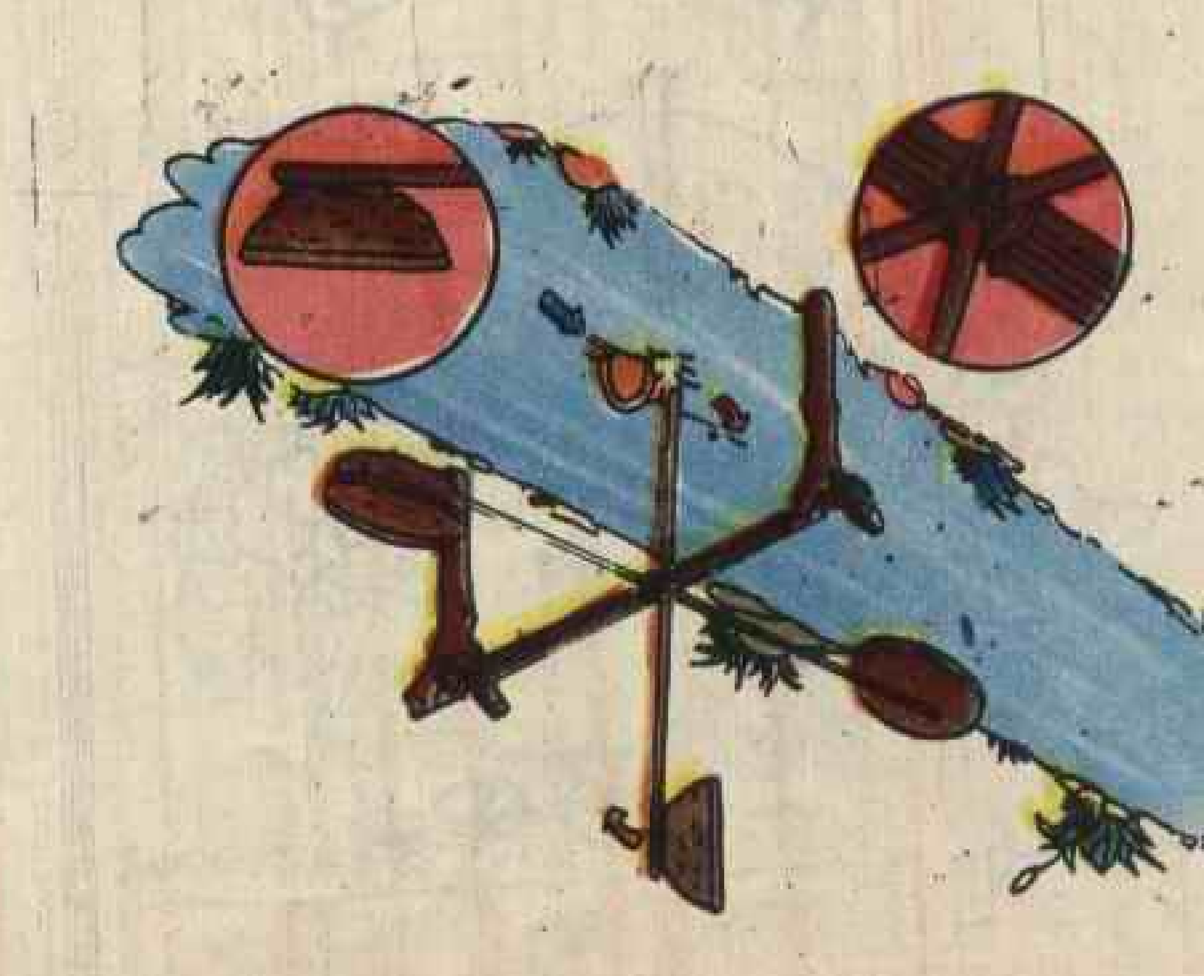
● الثعبان : يرسم ثعبــان طويل ملتو وبدلا من الرأس تحفر حفرة وتقوم اللعبة على ادخال البلية من

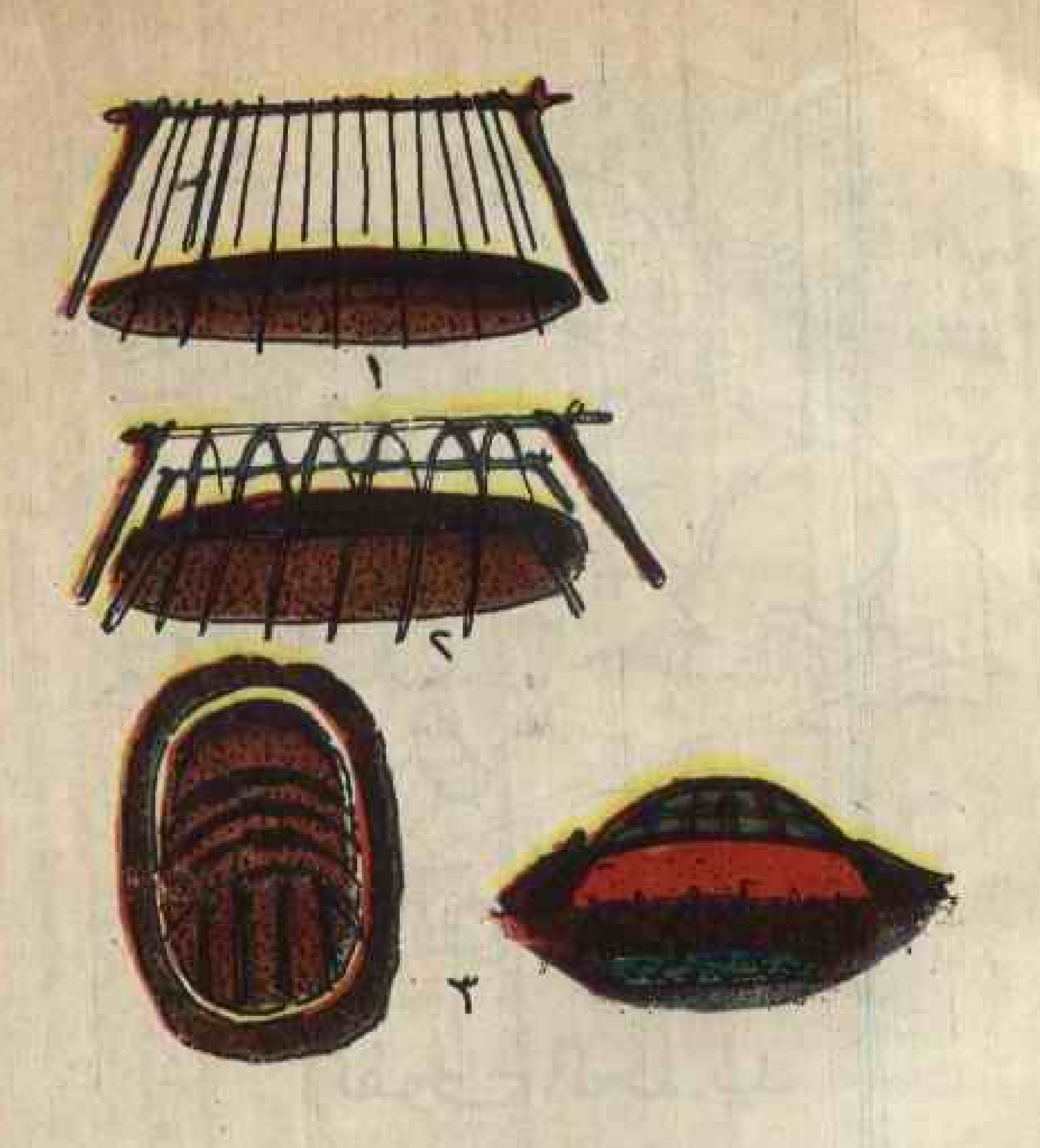
عند الذيل واسقاطها فى حفرة الرأس ··

تعاد اللعبة اذا خرجت البلية من الجسم ، أما اذا طرد الخصم خارج جسم الثعبان فانه يعود للانطلاق من نفس النقطة التى طرد منها ··

● القفز العالى : أمام جدار ناعم ، يضع كل لاعب البلى الخاص به على بعد عدة سنتيمترات ثم يقوم كل لاعب فى دوره بقذف بلية الى ناحية الجــدار حتى تصطدم به وتقفز وتعود للاصطدام ببلية الرهان ·

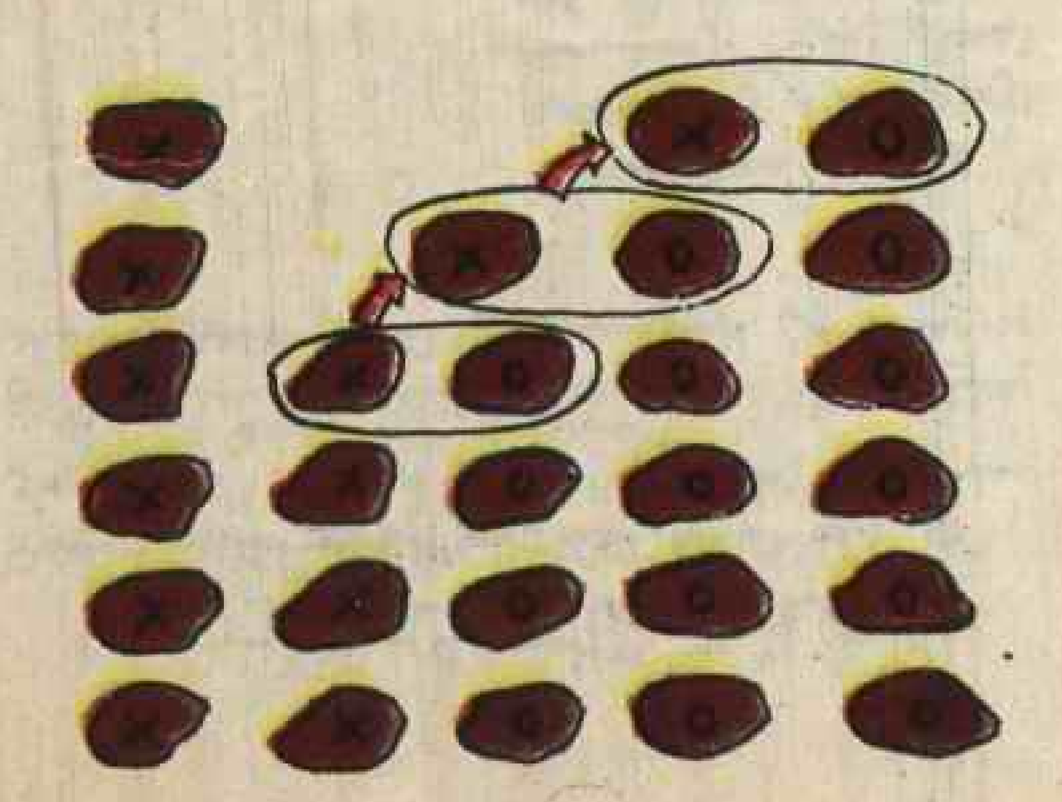
البلية التى صدمت يحصل عليها اللاعب الفـائز والبلية التى تعود للقفز فى الخلاء يحصل عليهـــا صاحب البلية التى لم تصب ··





اولا : القائم الاصلى ، ثم الفقرات والاقــواس والجدران ··

٣ ـ الكوخ الحقيقى يقام بوضع قوس كل ٥٠ سم واقواس أخرى من الطرف الآخر ·· وحديقة صغيرة الى جانب الكوخ ··



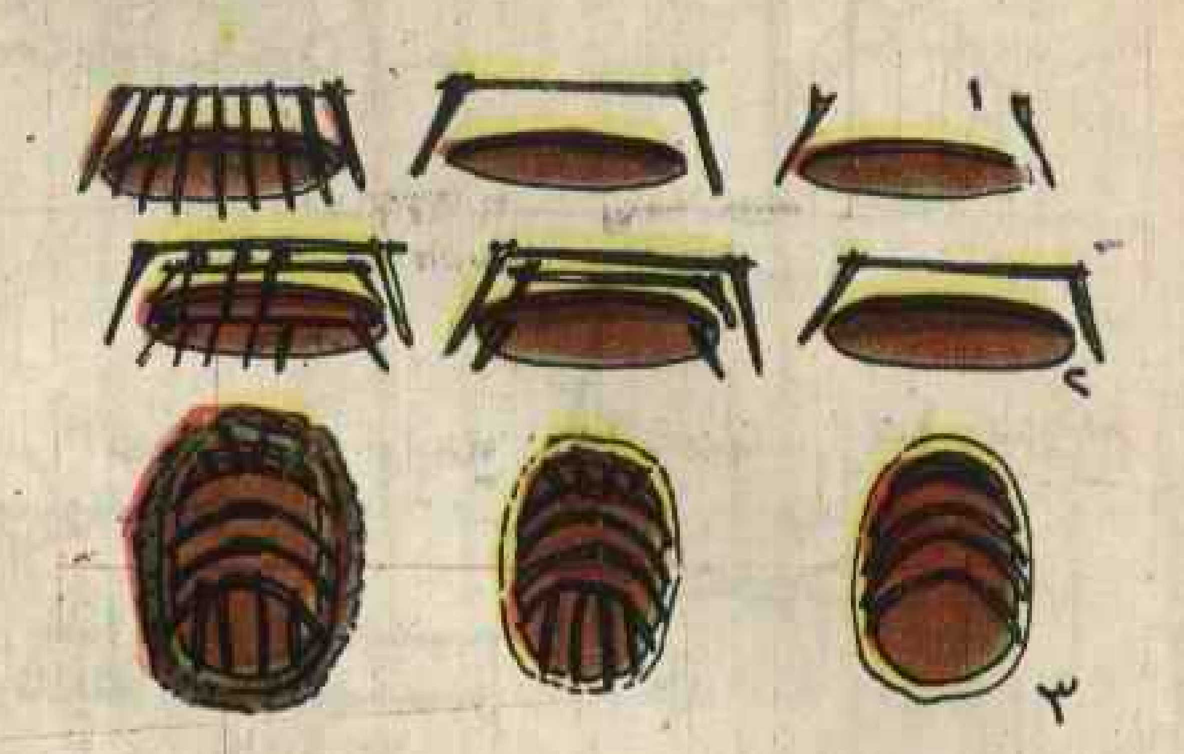
الكوخ الجميل

• يمكنك أن تنجح فى صنع هذا الكوخ اذا :

١ ـ اعددت خطة ·

٢ ـ اذا كان لديك فروع أشجار دون نزعها من الاشجار ··

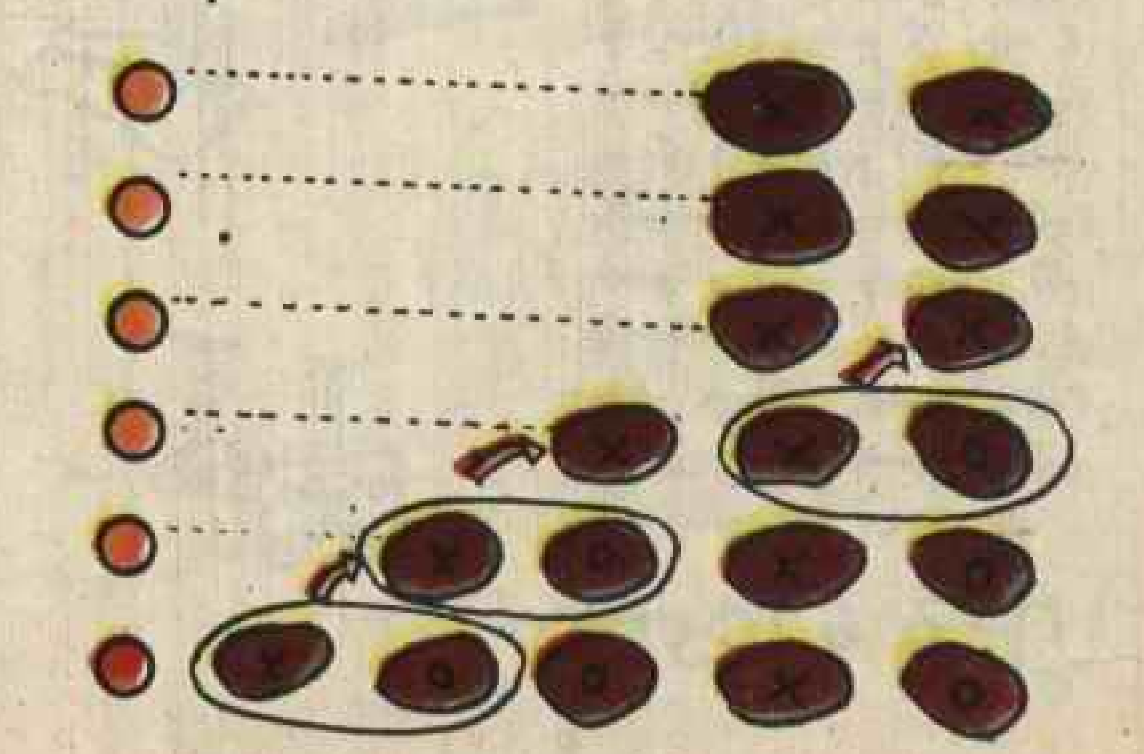
٣ ـ اذا أجدت صنع العقد التى رأيتها فى ص ٤٤



١ ـ هذا هو الكوخ الهندى الحقيقى هناك عصاتان ذات طرفين وعصا طويلة تمر خلالهما ثم عصا رفيعة تحيط بهما ·

٢ ـ هذا هو أساس الكوخ الهندى ·





● المدن : يرسم مربع طول جانبه متر واحد وفى أركان المربع الاربعة تحفر حفرة قطرها ٥ سم وفى منتصف المربع تحفر حفرة قطرها ٧ سم : هذه هى المدن وحفرة المنتصف هى العاصمة ··

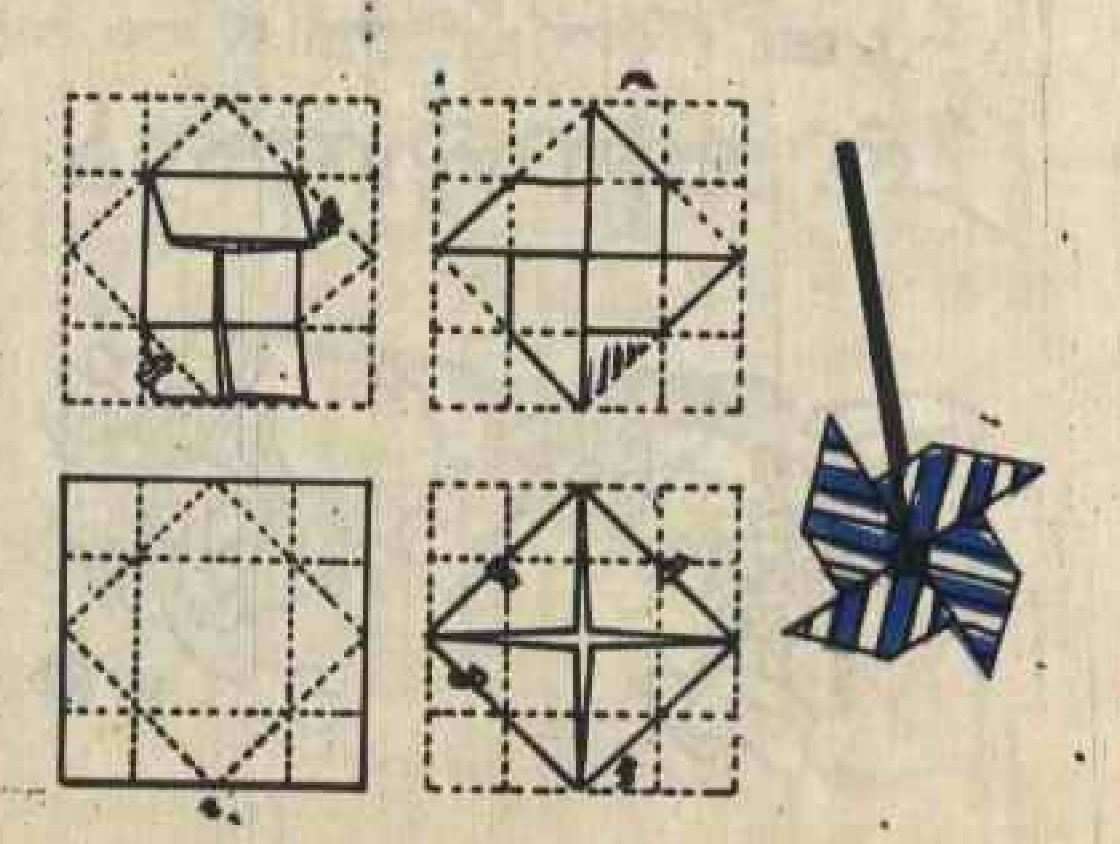
وفى الحركة الاولى ، ومن عند خط البداية يقوم كل لاعب بالتصويب على حفرة معينة · فاذا لم يحصل على المدينة فى الحركة الاولى فانه يلعب فى الادوار التالية من النقطة التى توقفت عندها البلية ··

أما اذا حصل على المدينة فانه يدافع عنها بمحاولة ازاحة بلى الخصوم ببليه الخاص طبعا · الفائز هو الذى يحصل على كل البلى ·· ويمكن طبعا زيادة عدد المدن بزيادة عدد الحفر ··











بلياردو الرمال

١ - تمهد الارض على شكل مستطيل مساحته ٦ امتار وعرضه ١٫٥٠ متر ..

٢ - يتم احضار ٥ علب محفوظة فارغة او انصاف زجاجات بلاستيك موحدة القطر ويتم دفنها عند مستوى سطح الرمال ..

٣ - ويقف كل لاعب ممسكا بخمس كرات صغيرة او بخمس قطع من الحجر بين خطى البداية .

٤ - يمكن للكرات او قطع الاحجار ان تجرى او تتدحرج او تقفز في اتجاه الحفر حتى يمكن حساب النقاط الفائزة .

٥ - يحصل اللاعب الذى يملا (٥ حفر) بثلاث فقط ..

الى المخبا الجديد وايضا محاولة رؤية العدو ..

فاذا رايت الخصم وناديته باسمه فهو يخرج من اللعبة ..

ويمكن تعقيد اللعبة اكثر من ذلك واطالتها اوذلك بوضع كنز فى قلب الملعب ويكون على اللاعبين احضاره الى خارج الملعب دون ان يراهم احد ..

الكرة والعصا

● هذا هو البيسبول على الطريقه القديمه ! وهده اللعبه ليست لها قواعد محددة ، وتحتاج الى ارض متسعة ، عصا وكرة متوسطة (كرة تنس تكفي للغرض) وذلك لمجموعة لاعبين من خمسة او ستة او سبعة اوثمانية لاعبين تبعا لمساحة الارض !

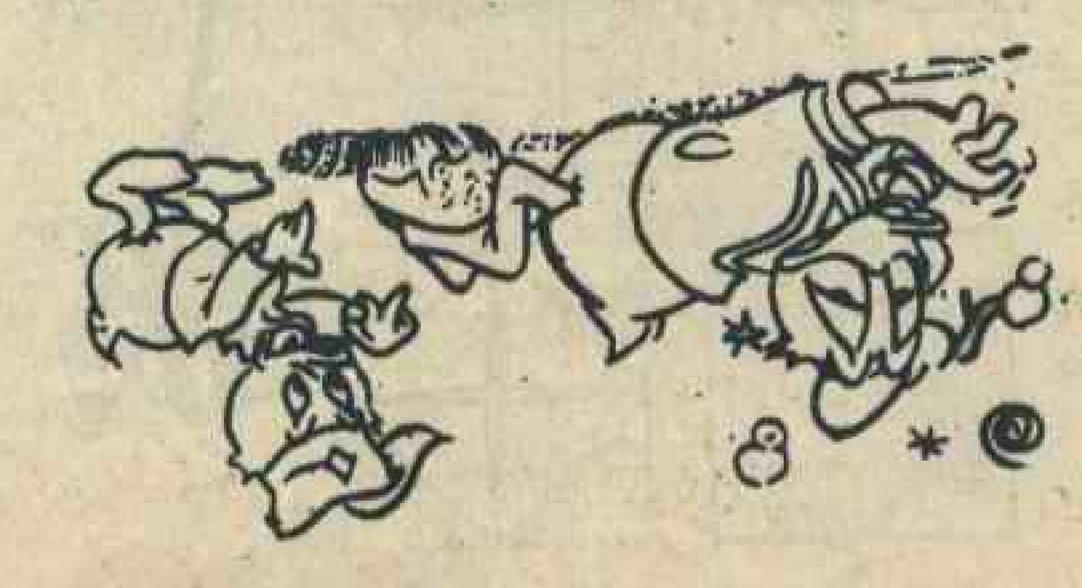
ويتم تحديد ٣ اهداف هدف كبير وهدف صغير وهدف رئيسى !

- كل لاعب بدوره يقترب من الهدف الرئيسى ويتفرق الاخرون فى الملعب

- يقوم اللاعب القريب من الهدف بقذف الكرة فى الهواء ويضربة من العصا يعبث بها فى الارض .

- ثم يترك العصا ويجرى نحو الهدف الصغير ! محاولا الا يجعل الكرة تلمسه بعد ان امسك بها الاخرون .

ويبقى فى حماية الهدف الصغير طوال الوقت الذى



كيف تتعامل مع الطبيعة؟

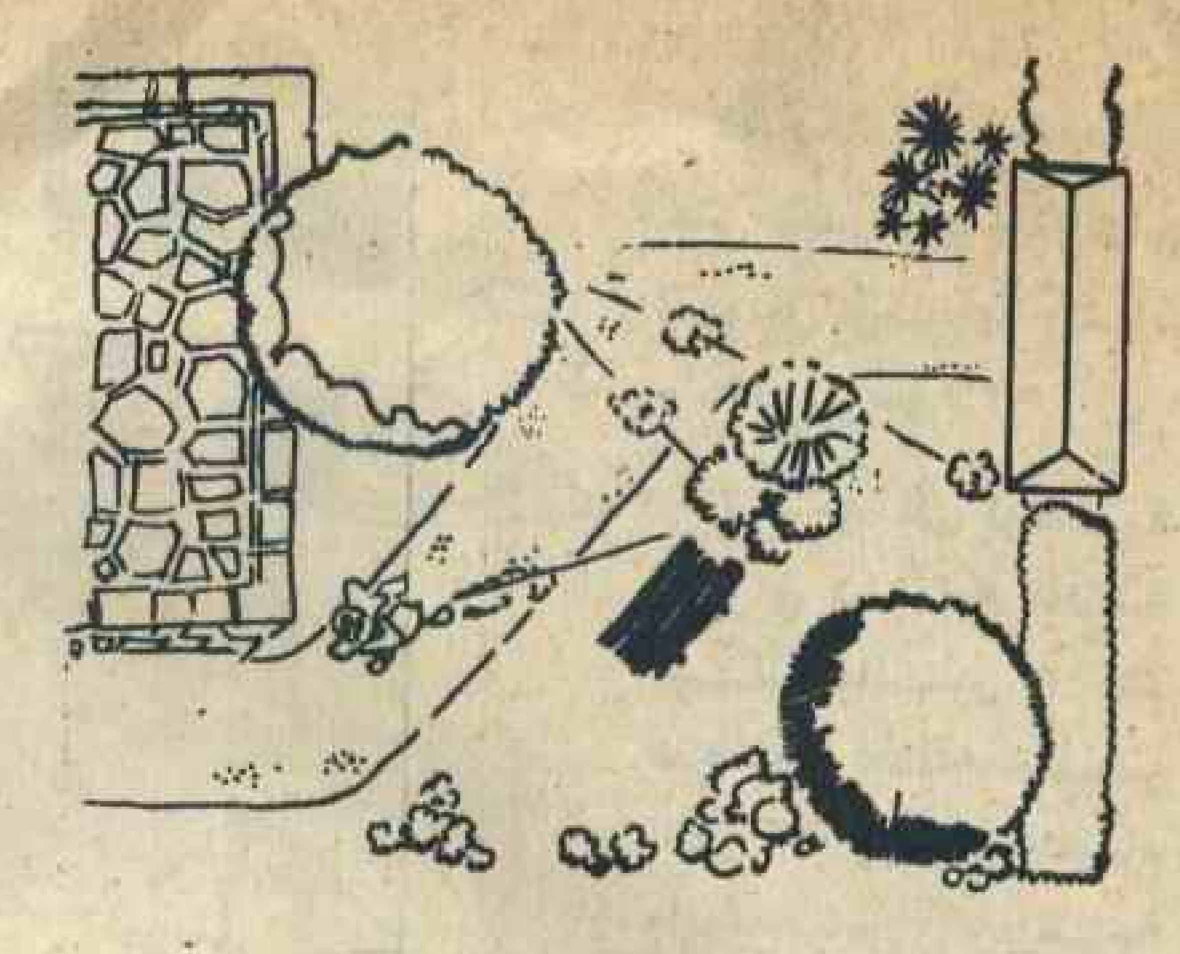
١ - لا تكسر فرع شجرة او غصنا لان هذا يعتبر تخريبا واذا كنت محتاجا لقطعة من الخشب فيمكنك اخذ غصن مقطوع من قبل .

٢ - لا تجرح ابدا اى شجرة حية ، فبعض الاشجار تفقد لحاءها بشكل طبيعى !

٣ - اذا حدث وقلبت حجرا او غيرت من وضعه فحاول ان تعيده الى مكانه الطبيعي لان هنالك الكثير من الحيوانات الصغيرة والديدان والنباتات تحتاج الى الرطوبة والظلام الذى توفره الصخور .

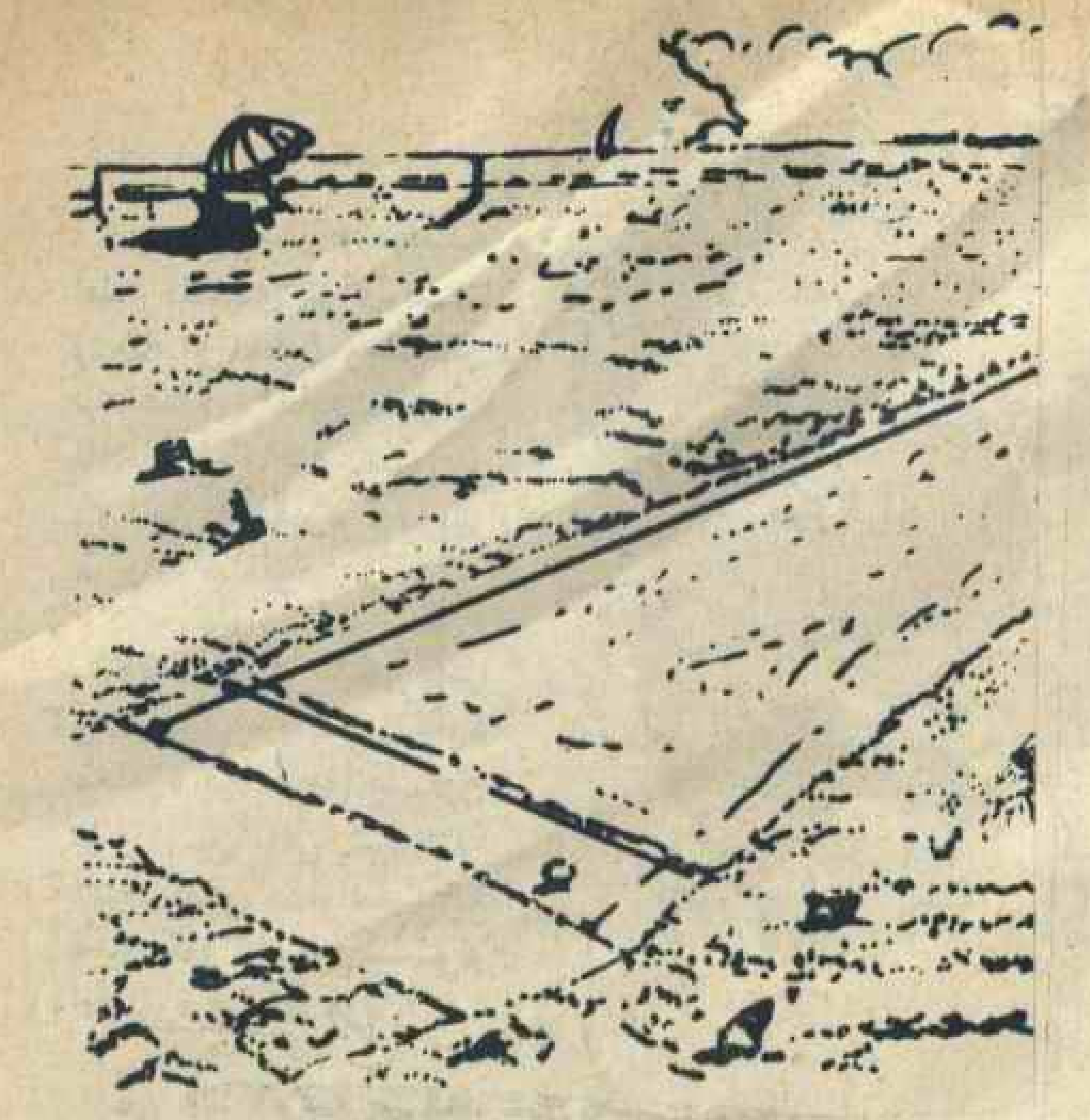
٤ - لا تحاول تخريب الحشائش بالسير عليها او نزعها بعنف .

٥ - ليس من حقك ان تقطف ثمارا تخص اخرين حتى لو كانت بعيدة عن المساكن .. ولا تخلط بين « قطف الازهار » والقضاء عليها نهائيا .



المبارزة بالصفارة

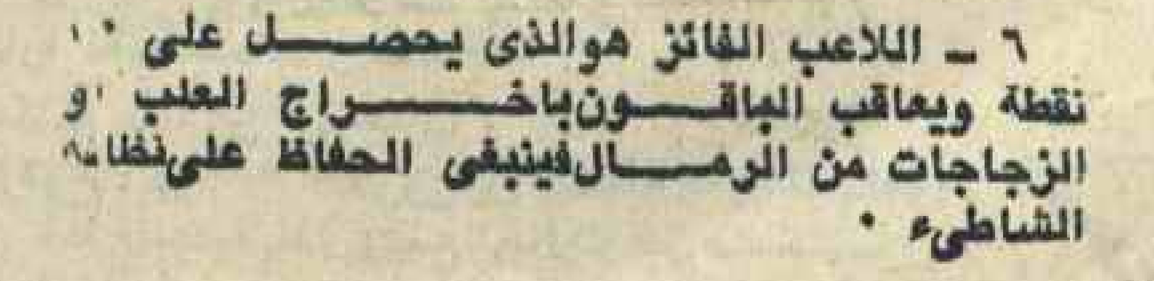
× لانجاح هذه اللعبة يجب ان يكون لديك صفارة ومنطقة واسعة يسهل الاختباء فيها ..
على كل فارس او مجموعة فرسان ان تختبىء حول الملعب .. وتبدأ المطاردة باطلاق صفارة طويلة !!
والان يجب التقدم عن طريق قفزات ، دون ان تظهر ، وباطلاق صفارة بمجرد الوصول

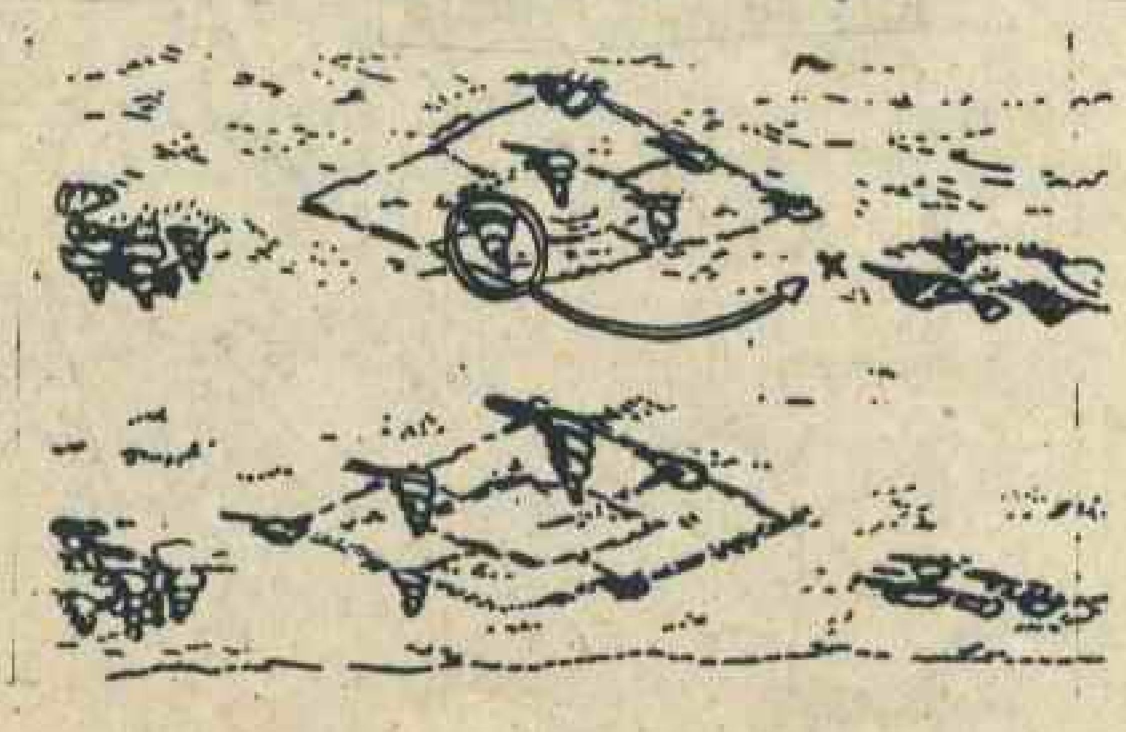


٦ ـ اللاعب الفائز هو الذى يحصل على ١٠ نقطة ويعاقب الباقون باخراج العلب و الزجاجات من الرمال فينبغى الحفاظ على نظافة الشاطىء .









الرجال الستة

● هذه ايضا لعبة قديمة عمرها ٢٠٠٠ سنة !
فى هذه المتاهة ، يضع كل من اللاعبين ، فى كل مرة قطعة حجارة او صدفة ، بحيث يكون لكل لاعب ٦ قطع ..

وبمجرد أن ينجح لاعب فى أن يصف ٣ قطع حجرية يكون من حقه أن يأخذ قطعة من الخصم ..

وعندما يتم وضع كل القطع يمكن تحريكها نحو الميدان الخالى وذلك بتكوين خط من ٣ أما الذى لا يملك الا قطعتين ، أو يعجز عن الحركة ، يعتبر خاسرا ..



يرغب فى البقاء بجانبه او طالما ان الرامى التالى له لم يلحق به .

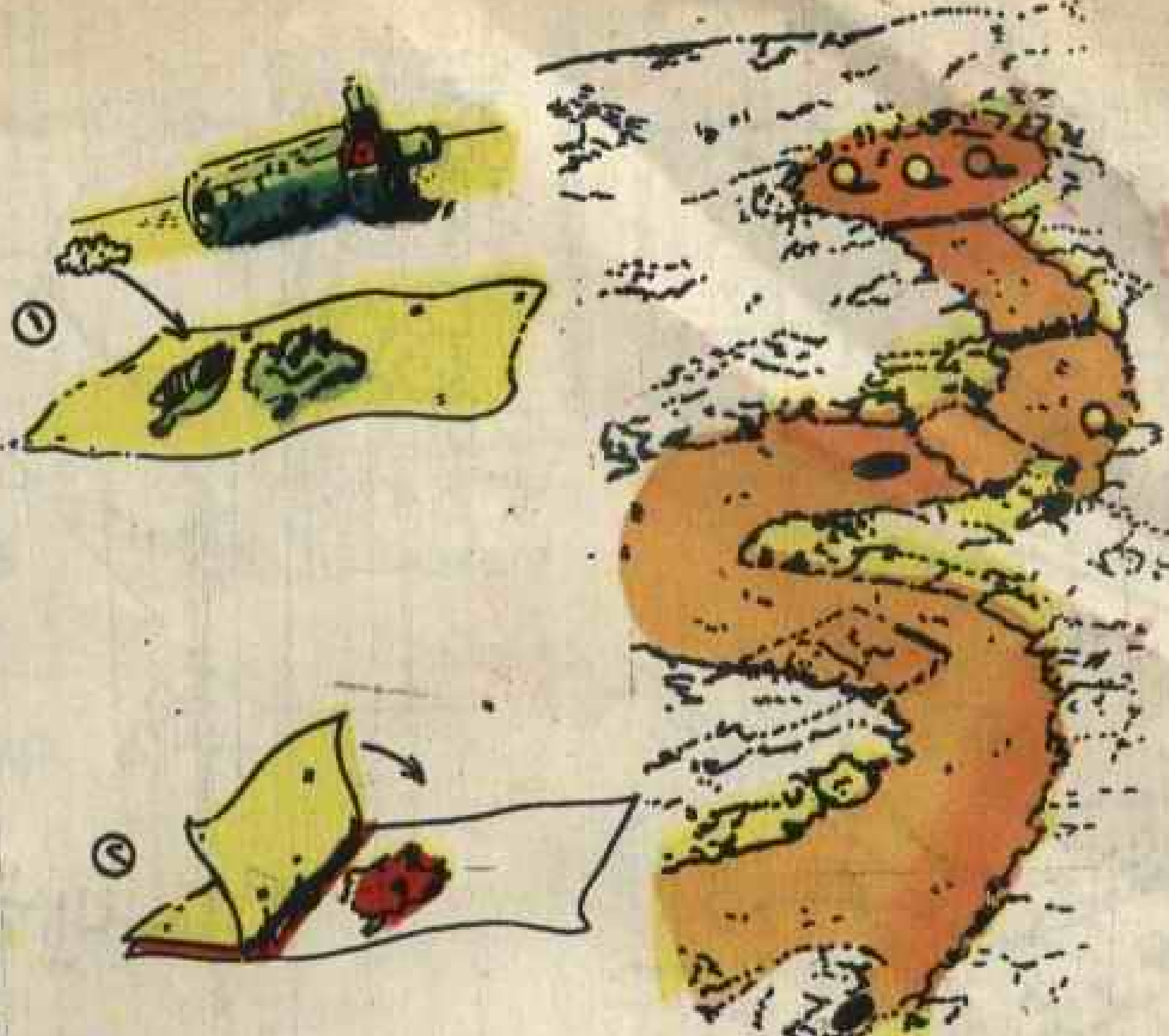
ـ وهنا عليه ان يعود الى الهدف الكبير او يعود الى الهدف الرئيسى دون أن يلمسه احد ..

السباق الرهيب

● قم بحفر وتمهيد حلبة السباق فى الرمال المبتلة او الطين ويمكن استخدام السيارات الصغيرة او البلى او الاحجار الصغيرة بضربها ضربات صغيرة ..

ويمكنكم اللعب كل واحد بدوره بسيارة صغيرة أو بفريق يتكون من اثنين الى ثلاثة لاعبين وفى هذه الحالة فان كل لاعب يحرك السيارة فى كل مرة ..

فى هذا الرسم ستجد افكارا لعقبات رائعة ويمكنكم التفكير فى عقبات من نوع آخر .. الخروج من الحلبة يعرضكم للعودة الى خط البداية اذا وقع الحادث قبل السجن ، اما اذا وقع بعد السجن فان اللاعب يخرج من







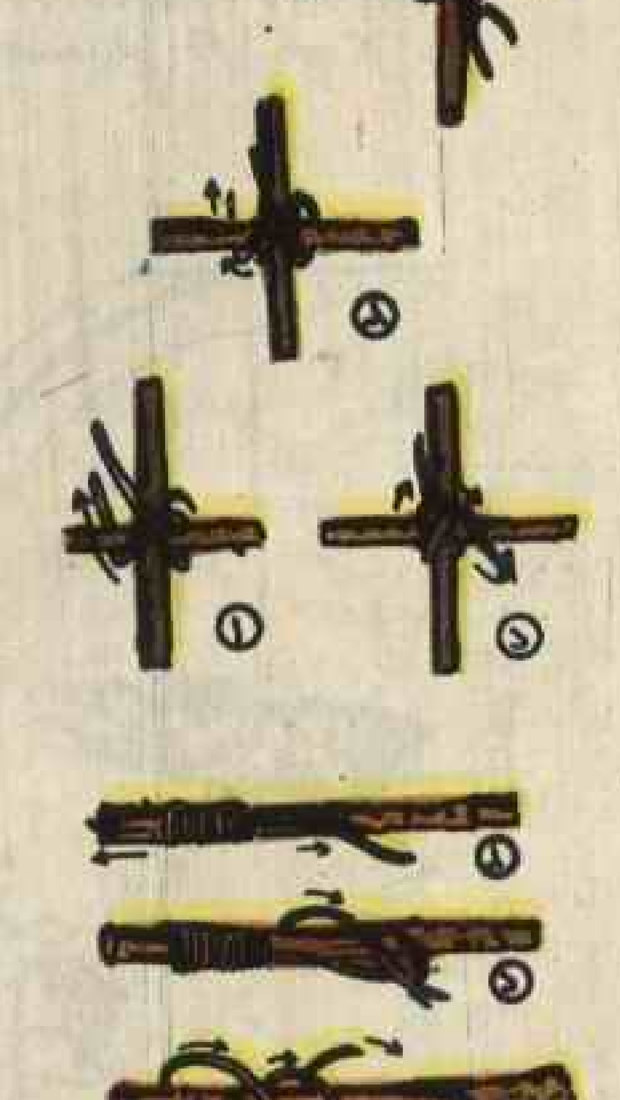


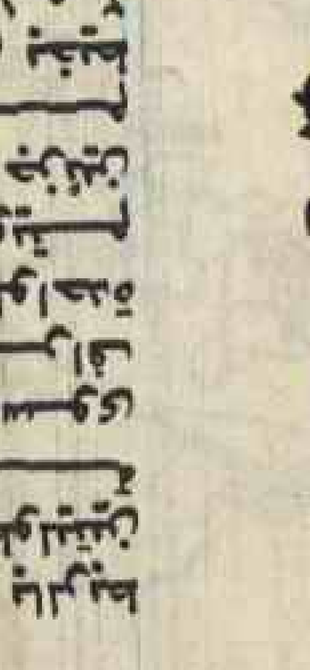


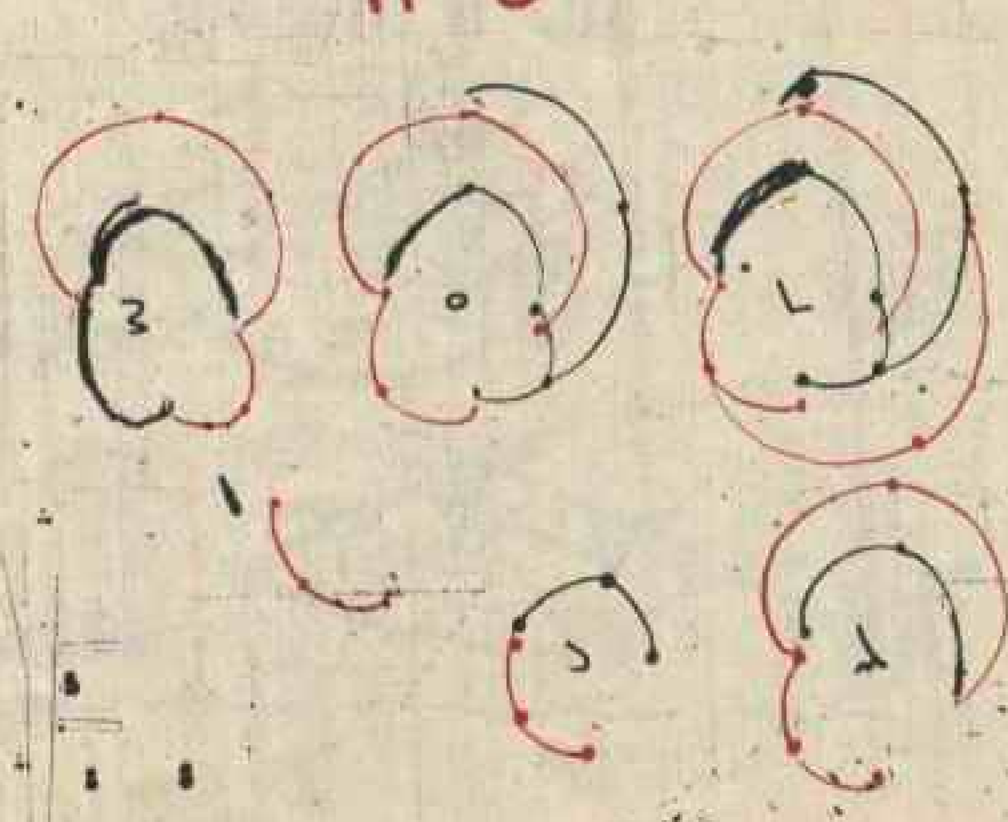
قم بمحاولات متعددة حتى تجد افضل الوان الجواش وخليطها بالماء واجعل الموسوم ..

٢ - ● بلل لوحة الاوراق بختامة قطنية مبللة بالحبر .. ثم ضع ورقة جميلة على الكل .. ويمكنك القيام بالطبع بامرار زجاجة ثم توضع الورقة المطبوعة لتجف بين صفحات جريدة قديمة ..

ابدا بورقة واحدة حتى تتعود على ذلك وحتى تكتمل اللوحة يجب تثبيت الاوراق واحدة بواحدة من الخلف بقطع من الورق اللاصق .







ذكريات الأجازة





● يمكنك ان تصنع لوحات رائعة بأوراق الاشجار والحبوب وذلك بتجفيفها بعناية شديدة على فرخ من الورق !

(لكن هناك افضل من ذلك ؟) ·

١ - بالجواش قم بفرد الوان الجواش بكمية قليلة ومر بها بفرشاة صغيرة من خلال سلك رفيع فوق الاوراق ··

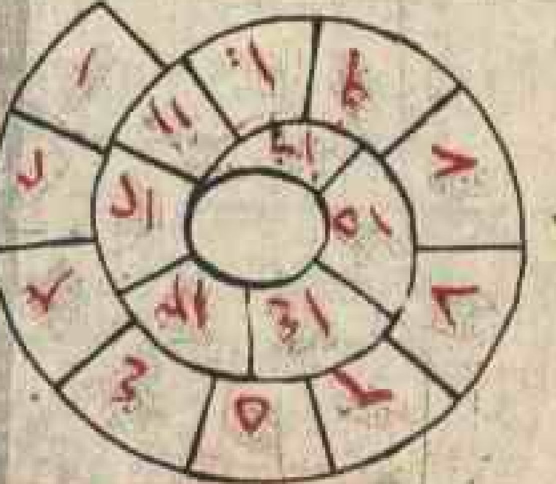
يجب فرك الفرشاة وتحريك السلك دون توقف ··

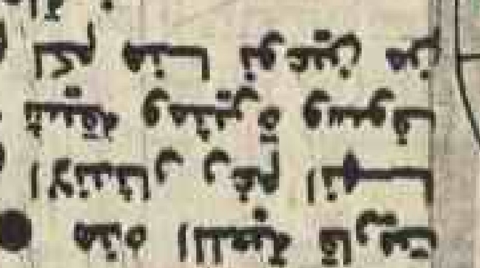
وعندما يجف الجواش، اجذب الاوراق وهكذا تحصل على رسم مماثل لذلك الموجود على الصفحة الملاصقة ··



السيارة التى تسقط اللعبة نهائيا ·· فى السجن تبقى دون حركة طالما انه لم تلحق بها سيارة أخرى ·

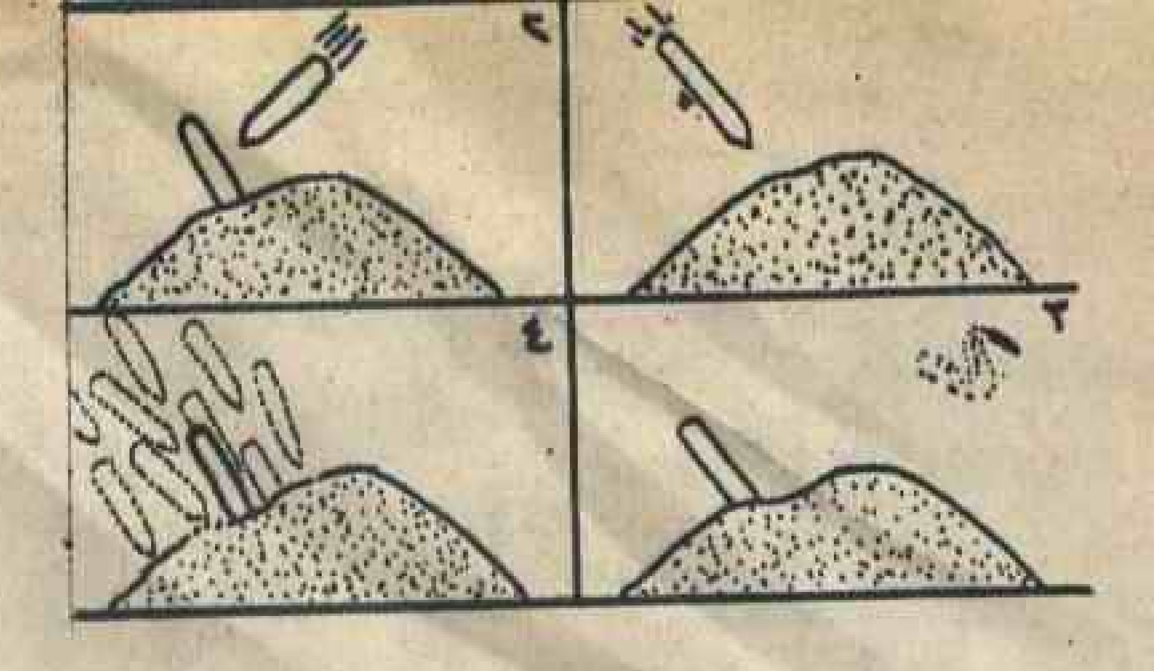








حفر المحيط باقل عـــددممكن من الرميات ! وفي كل مرة يبدا من النقطة التى سقطت فيها الكرة · الذى يصل اولا هـــو الفائز !!



لعبة الأوتاد

● مستلزمات اللعبـة كومة من الرمـــال ووتدان صغيران ··

يقوم اللاعب الاول بقذف الوتد لتثبيته ويلقـــى اللاعب الثانى بوتده محاولا اسقاط وتد اللاعب الاول فاذا لم ينجح فان اللاعب الاول يستعيد وتده ويحاول ان يسقط وتد اللاعب الثانى وهكذا حتى يسقط الوتد او لا يمكن تثبيته ·

واللاعب الذى يظل وتده مثبتا ياخذ الوتد الاخـــر ويقذف به بعيدا وبينما يقوم زميله باحضـــار الوتد فهو يقذف ويقذف وتده وفي كل مدة ينجح في غرسه يحصل على نقطة وعليه ان يتوقف عند عودة زميله او عندما يحصل على ٥٠ نقطة ·· وهنا يعتبر فائزا ·

الطائرة

● هذه اللعبة اصعب قليـــلا ··· يلقى اللاعب الاول بحجره فى الخانة رقم (١) ثم يقوم بالدورة كلهـــا حاجـــلا دون ان يلمس الخانة رقم (١) ·

ويمكن ان يضع قدمين اثنتين فى الخانات رقـم ٤ ـ ٥ و ٧ ـ ٨ الا الخانة الجحيم والا فقد دوره !

وعندما يصـــل الى الخانة رقم (٢) ، عليـه ان يحمل حجره وهـــو واقف على قدم واحـــدة ثم يخرج ··

واخيرا يبـــدا بدوره بالقاء الحجر في الخانة رقم (٢) ، ثـم الخانة رقم (٣) الخ ··

وهكذا حتى يصـل الى الجنة ··

اللاعب الـذى لا يطيع هذه القواعد يفقـد دوره ويبدا فى النقطة التى كان عندها · واذا لمس الجحيم فـان عليـه ان يبـدا من جديد ···

لاعب يحضر حجـــره من الجنة يعتبر فائزا ··

الحجلة لعبة قديمـــة جدا وربما كانت فى الزمن القديم نوعا من الاحتفالات او الطقوس الغامضـــة التى يمارسها الكبـــار بهدف معرفة المســـتقبل او الصمود فى وجه مشكلة ما او الفوز فى معـــركة ما ·· او التعـــبير عن قدرتهم فى اكتســـاح العالم ممثـــلا فى هـــذا المربع ·· الحجلة ···

٥ ـ هناك رسالة مختبئـة على بعـــد ٥ خطـــوات ·

٦ ـ خذ حذرك !

٧ ـ طريق مضلل !

٨ ـ المعسكر فى هذا الاتجاه

٩ ـ انتبه ! خطر !

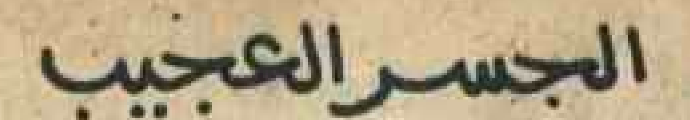
١٠ ـ انتظر نحن عائدون ! ١١ ـ لقد عدنا الى المعسكر

الجولف بالأحجار

● انظر الى الرسم جيدا ! هل فهمت ! من السهل جدا ان تقيم ملعبا للجولف بالاحجار !

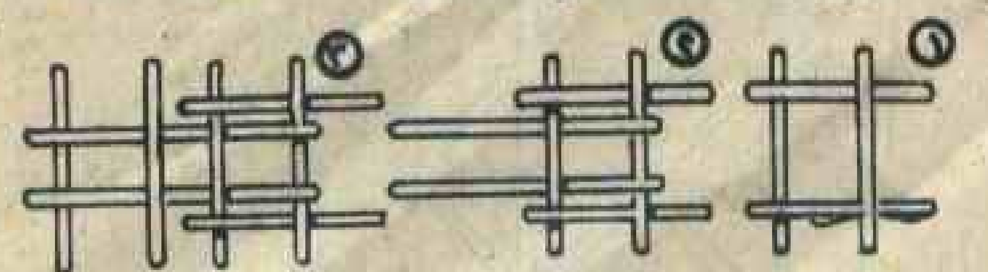


يكفي ان يكون لديك مكان متسع (٣٠ متر × ٢٠ متر) يقوم كل لاعب بقذف حجر باعتباره كرة ثم يعمل على ادخاله فى كل من

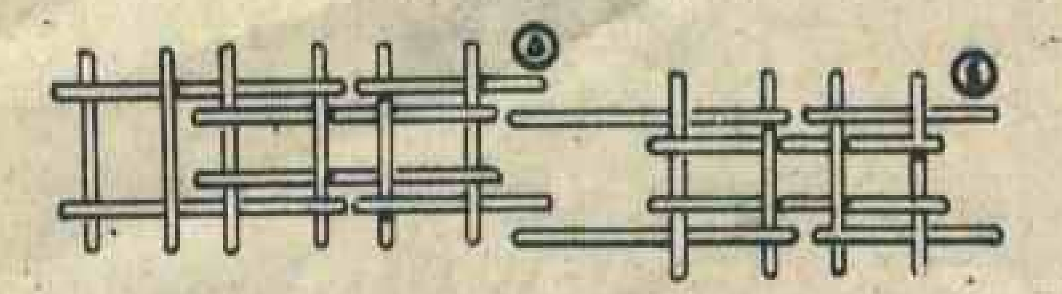


الجسر العجيب

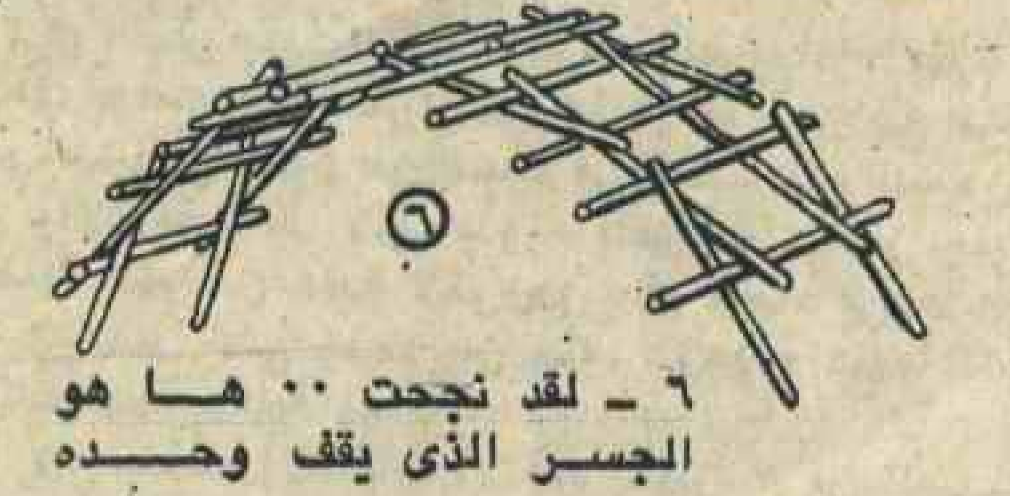
● يمكنك صنع هذا الجسر بواسطة عصا صغيرة او أعواد القش أو حتى أعواد الكبريت وهذه هى الطريقة ٠٠ انتبه جيدا !!



١ ـ الامر بسيط ٢ وهو رئيس ٣ وهو رقيق جدا



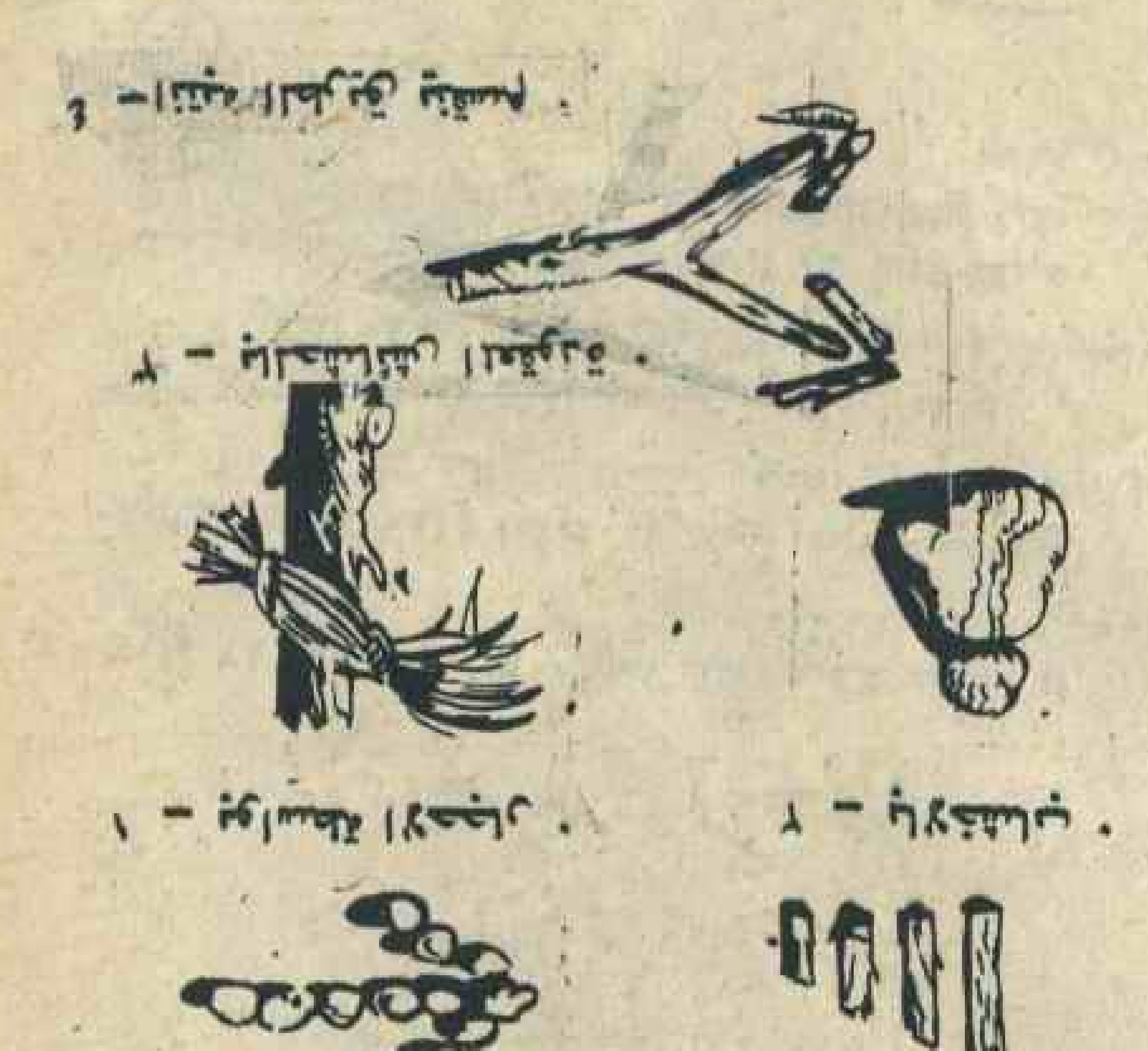
٤ ـ وها هو يتماسك ٥ ولا هيا نبدا من جديد



٦ ـ لقد نجحت ٠٠ ها هو الجسر الذى يقف وحده

أجمل ألعاب المطاردة الهندية

● يزداد جمال هذه اللعبة اذا كنتم أعضاء مجموعة كبيرة وان كان من الممكن أن يلعبها فريقان كل واحد منهما مكون من شخصين بشرط الاتفاق مقدما على علامات الطرق ٠٠ وهذه هى العلامات :

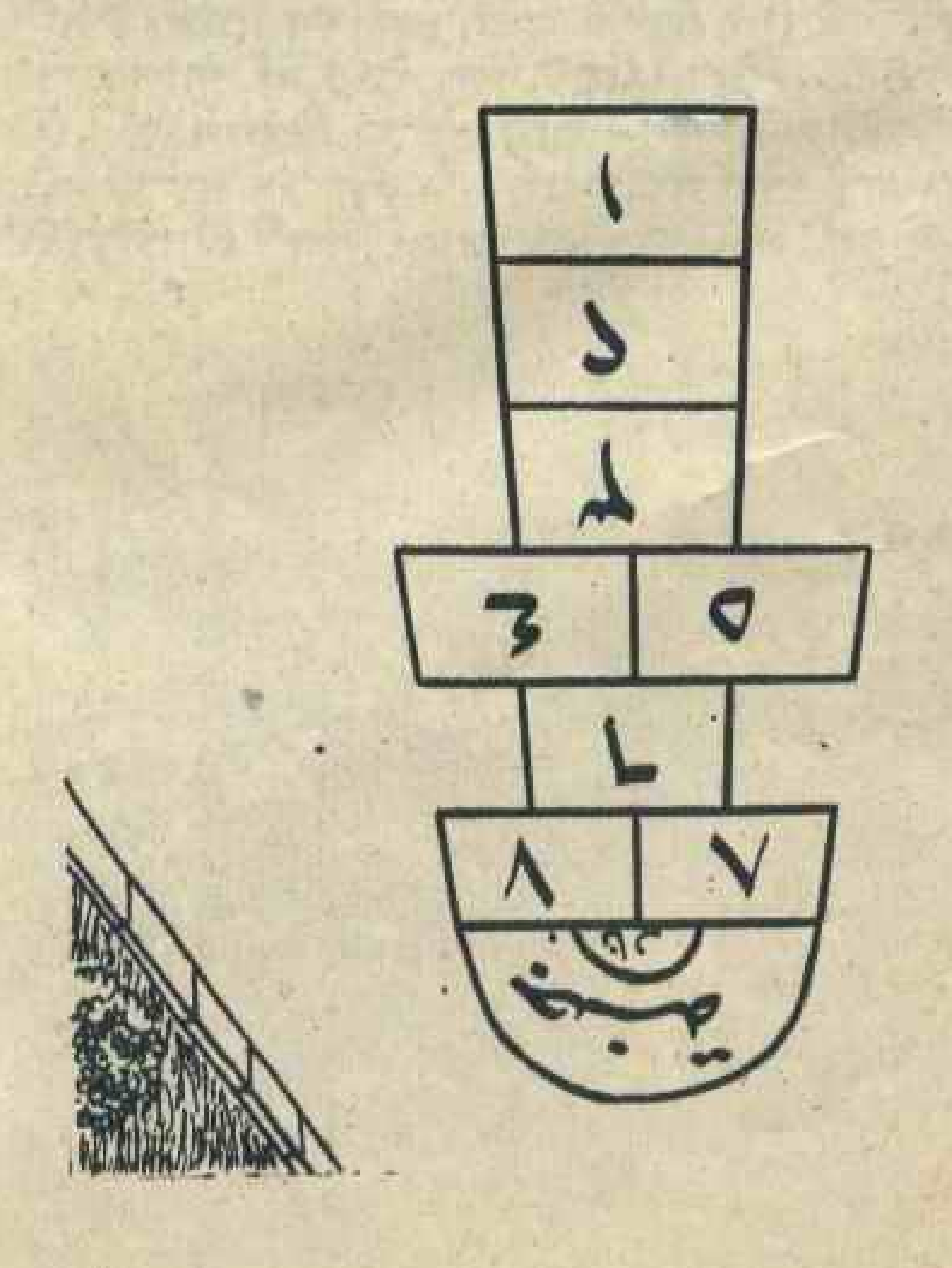


١ ـ بواسطة الاحجار ٠

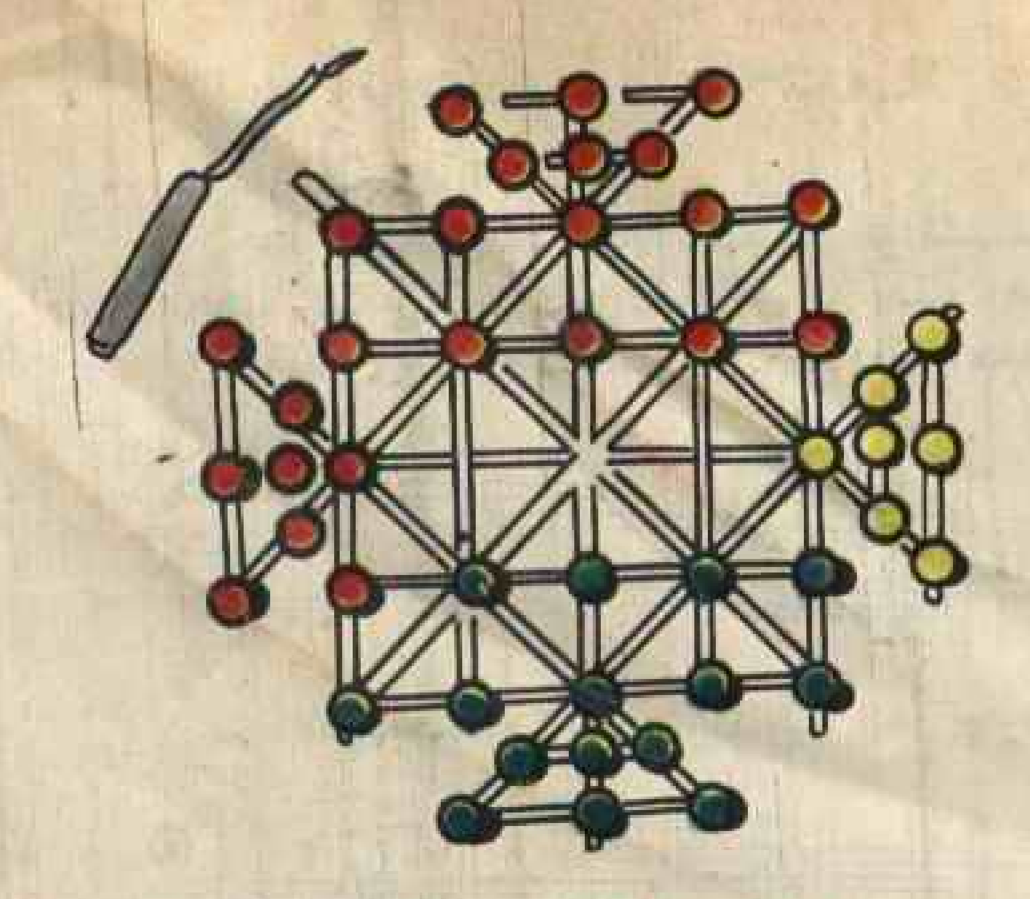
٢ ـ بالاخشاب ٠

٣ ـ بالحشائش المعقودة ٠

٤ ـ انتبه الطريق ينقسم ٠



وهناك تنويعات كثيرة لهذه اللعبة التى كانت منذ زمن بعيد نوعا من التحديات التى يخرج منها الفائز بطلا لانه اجتاز أعظم الاخطار ممثلا فى الرموز ٠٠٠



لعبة هندية
الجنود الستة عشر

● انظر جيدا الى هذا الرسم الغريب .. يقوم كل لاعب بوضع ستة عشر جنديا مثلما هو مبين في الرسم ثم احتياطي مكون من سبعة في المثلث الى اليسار .

والان يقوم كل لاعب بدوره بتقديم واحد من جنوده الستة عشر من عقدة لاخرى في اى اتجاه يريده .

ويحصل على جندى من جنود الاعداء عندما تكون هناك خانة خالية بعده .

لا يستخدم الاحتياط الا بعد فقدان ٧ من الستة عشر جنديا ..

قلم روبنسون كروزو

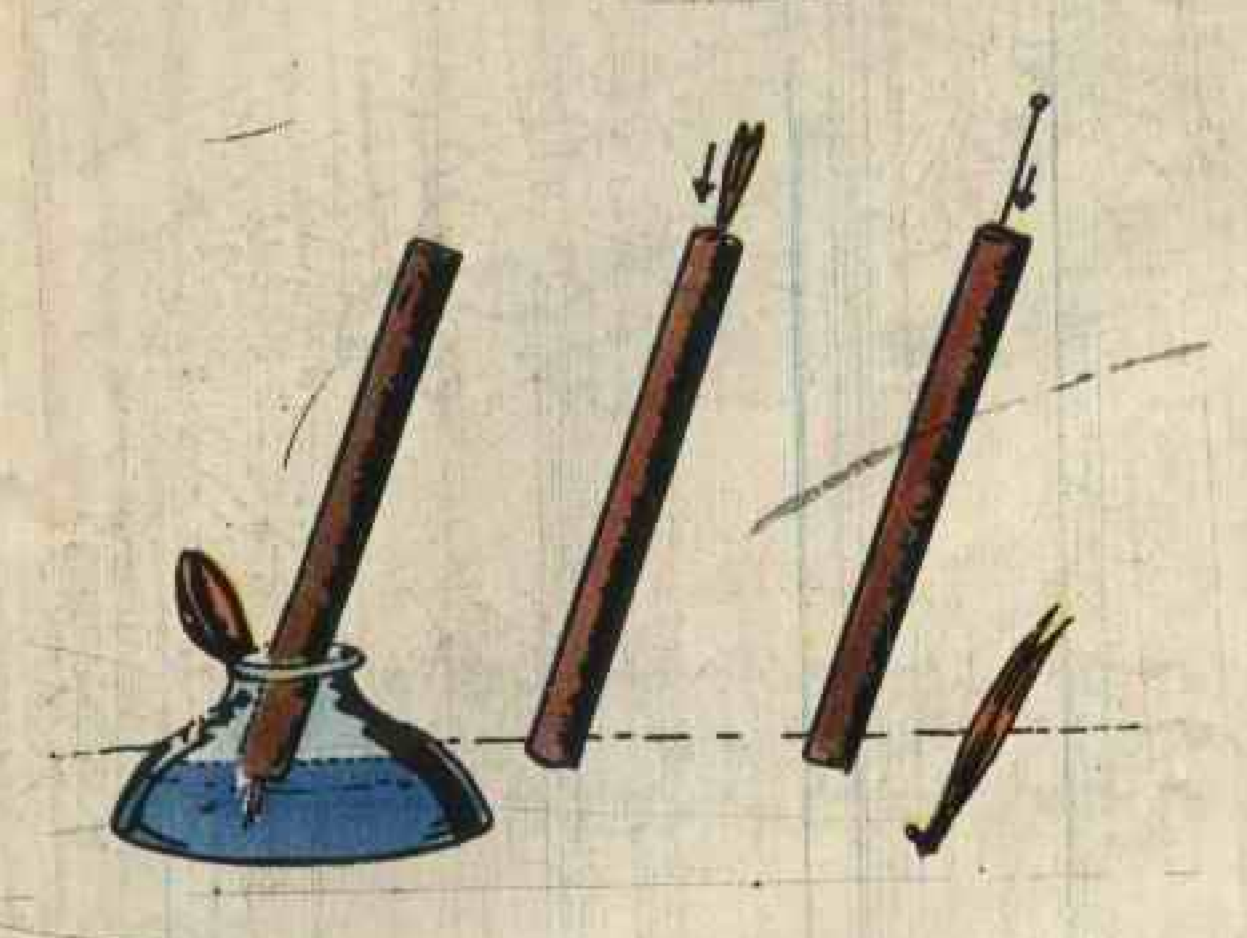
● قلم من صنع يديك ، تسجل به ذكريات الصيف وتصنعه من الخامات المتاحة لك ..

فرغ من خشب البيلسان أو السسبان ، ابرتين رفيعتين تغرسهما فى قلب الفرع ..

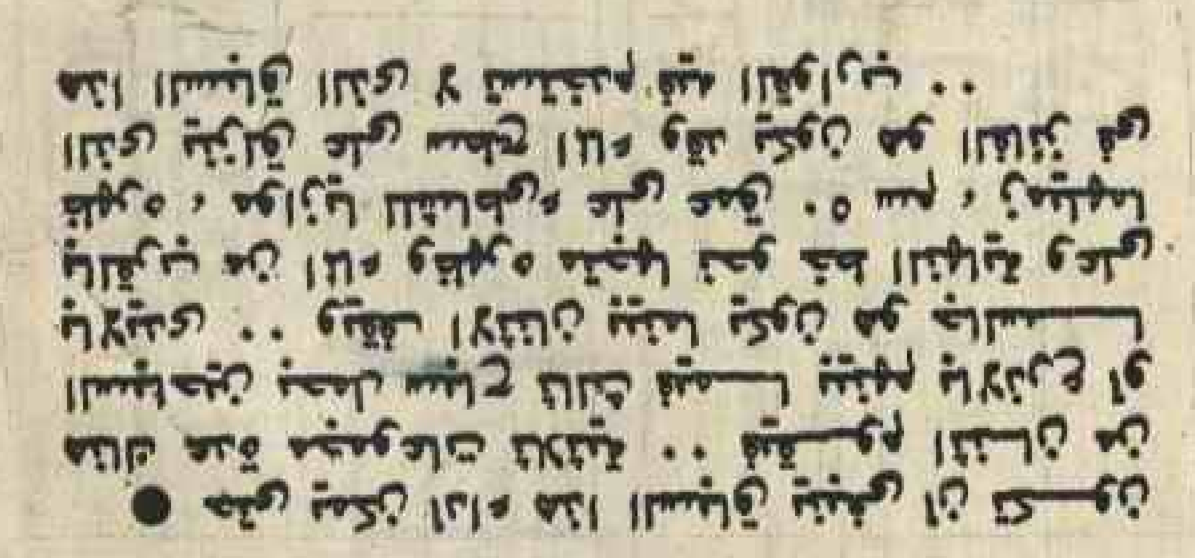
اغمس الطرف في الحبر لمدة كافية ! والان جففه ، لقد اصبح قلمك جاهزا ! لقد تشبع قلب الفرع بالحبر

لكن بقيت ملاحظة : لم يكن لدى روبنسون كروزو حبرا !!

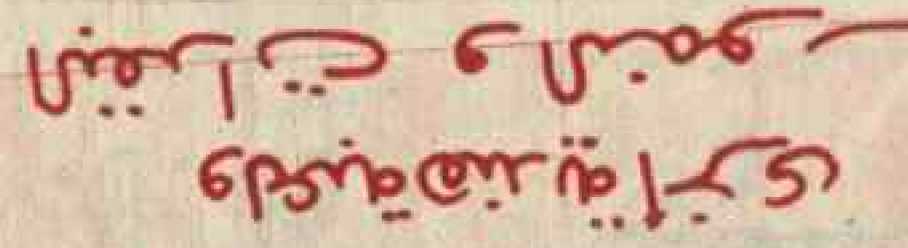
ـ كان يستخدم الحبر المستخرج من حيوان الحبار او السوبيا !!

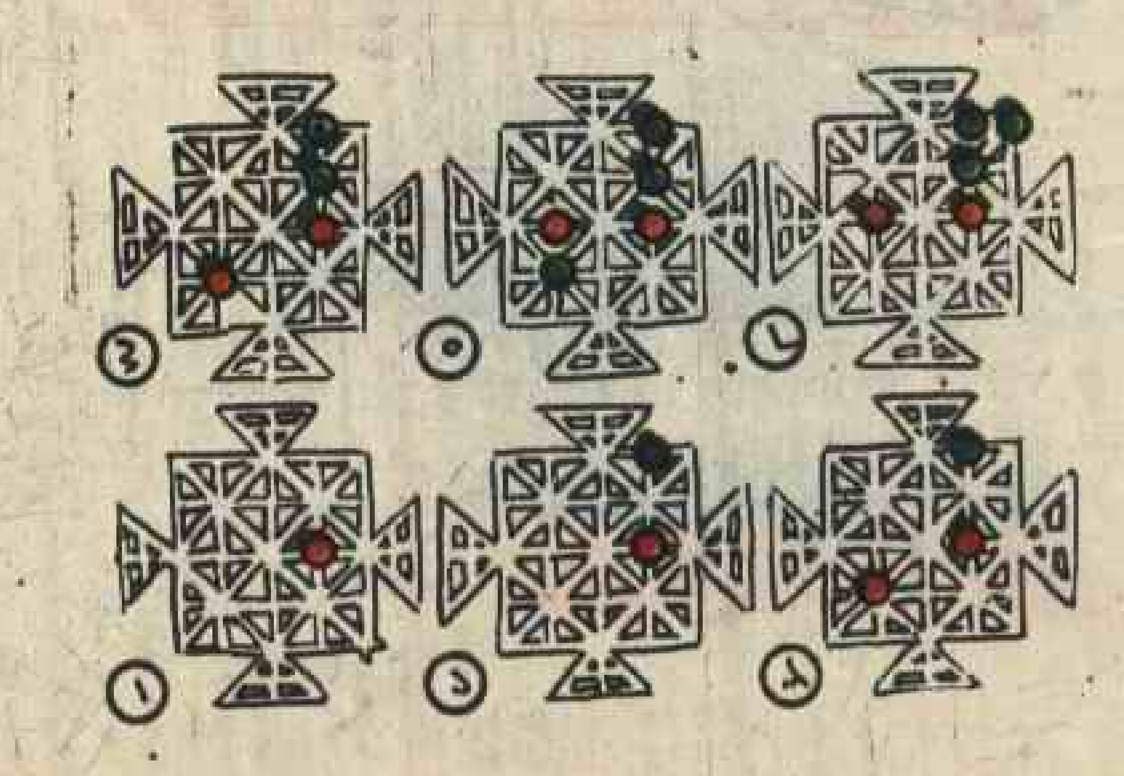














مجلة
ميكي
تقدم
الخميس القادم
هدية مسليّة للأجازة الصيفية
سلالم البطابيط
والحلقة الثالثة من مسابقة:
ميكي مخبر سري
١٥٠ جائزة فاخرة
الثمن ٧٠ قروش

تعلوب والسمعة السيّئة !!

















عرفت متولى محمد ـ من اصدقاء ميكى
















اسامة احمد خضر - من اصدقاء ميكى

مسابقة ميكى الكبرى

ميكى مخبر سرى

الحلقة الثانية

اليك الحلقة الثانية من مسابقة «ميكى مخبر سرى» والمطلوب منك ان تدقق النظر فى كل صورة لتكتشف انت ايضا كيف عرف ميكى ان النسر الشرير يكذب وانه فعلا خرج من المنزل .

شروط المسابقة

١ ـ احتفظ بالاجابة حتى صدورالعدد الرابع والاخير من المسابقة .
٢ ـ احتفظ بكوبون المسابقة المنشور على هذه الصفحة
٣ ـ ستجد مع العدد الرابع والاخير استمارة توضح لكطريقة الردعلىاسئلة المسابقة

إلى قراء ميكى الأعزاء

● نرجو من اصدقائنا المشتركين فى المسابقة عدم ارسال اى خطابات او صور داخل ظرف مسابقة « ميكى مخبر سرى » بل ترسل الخطابات العادية فى ظرف مستقل . كما نرجو عدم ارسال اى مبالغ مالية داخل اى خطاب .

● اذا كنت احد المشتركين في مسابقة ميكى « ميكى مخبر سرى » وفاتك العدد الذى به الحلقة الاولى من المسابقة فابعث برقم وثمن العدد في حوالة بريدية غير حكومية او طوابع بريد بقيمة العدد الى «قسم الاشتراكات دار الهلال ـ القاهرة» ليصلك العدد المطلوب .



إنتظر العدد القادم من ميكى الحلقة الثالثة من المسابقة .







وقبل إنصرافه أخطر "ميكى" "النسر الشرير" أنه مصمم على معرفة الجانى ...



وفى المصنع وجد التصميمات فى مكانها مرة أخرى ...





"ميكى" على حق و"النسر الشرير" يكذب ! كيف عرف "ميكى" ذلك ؟

كوكا تحب الزهور

صباح الخير ياكوكا" !

ترالد لد !

S-77065











بهاء جمعة ـ من اصدقاء ميكى

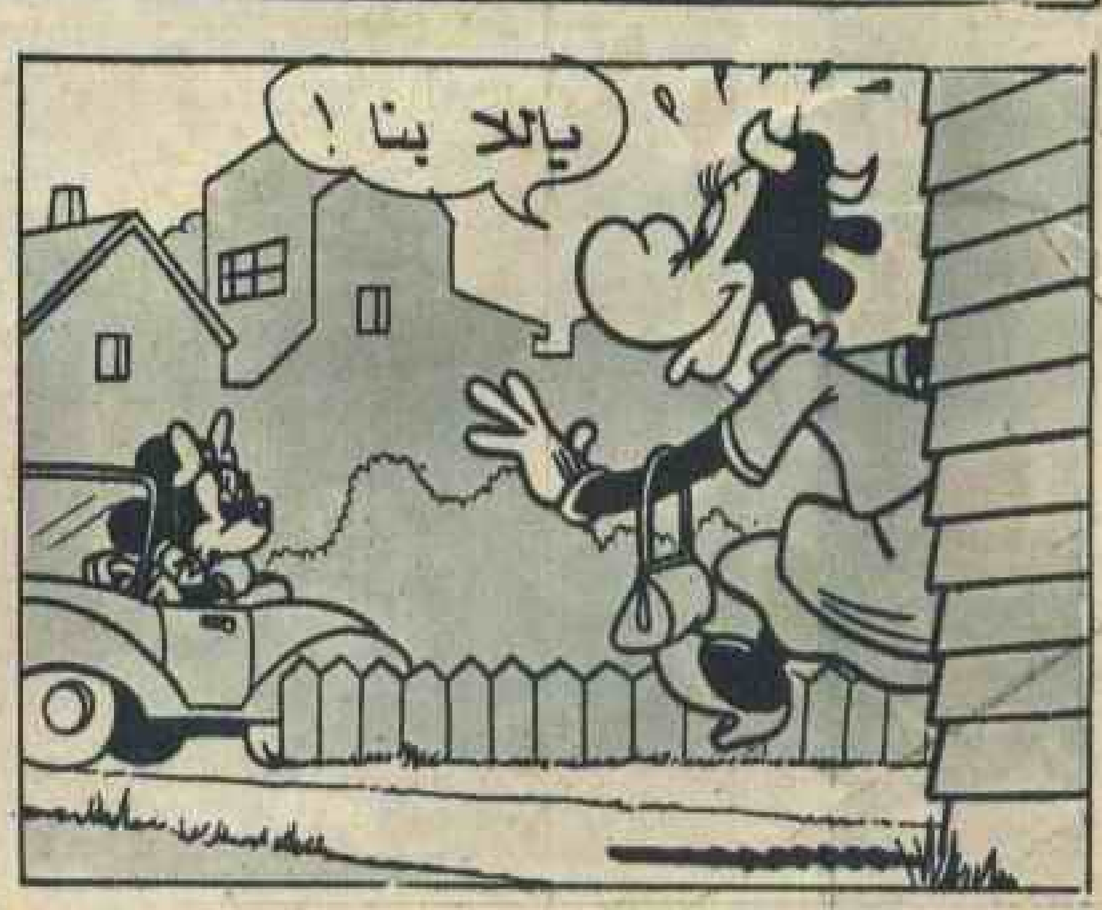

















ايهاب محمد عبد القادر – من اصدقاء ميكى
















سناء محمد العطار – من اصدقاء ميكى














ايهاب محمد عبد العزيز - من اصدقاء ميكى

















دعاء عبد العظيم – من اصدقاء ميكى


















تامر السداوى ـ من أصدقاء ميكى
















حماده فاروق عثمان ـ من اصدقاء ميكى














ايهاب عبد الله نجيب - من اصدقاء ميكى



















ريم مصطفى الشافعى - من أصدقاء ميكى

















وليد يسرى جبر ـ من أصدقاء ميكى
















اشرف بدر جادو ـ من أصدقاء ميكي













بسام مجدى - من اصدقاء ميكى

رائحة الأفكار

بقلم الدكتور عبد الرحمن نور الدين

كانت الطائرة تمر فوق الجبال العالية . انها منطقة ما فى جبال الالب . ليس بالطائرة غير راكب واحد اخذ « يدندن » ويغنى ، ان الرحلة قاربت على الانتهاء وسيصل الى المطار حاملا الرسائل التى يريد توصيلها الى شركته الكبيرة وبعدها يمكنه الاستمتاع بأجازة قصيرة على الساحل .

فجأة اخذت اصوات غريبة تصدر من المحرك الايمن . نظر برعب فاذا بالمحرك يتوقف تماما بينما كان المحرك الاخر يتحشرج فى تزايد ، ارسل رسالة استغاثة الى اقرب مطار فردوا عليه مطمئنين ، ولكنه عاد يؤكد لهم انه مضطر الى الهبوط : « سأبحث عن مكان مناسب فى هذه المنطقة الوعرة من الجبال .. الحمد لله يوجد واد اخضر فسيح يمكننى الهبوط فيه .. انه يقع فى وسط مجموعة جبال فى خط عرض حوالى ٣٨ درجة وخط طول حوالى ١٩ درجة وبميل ٤ درجات ... الخ . ولن استطيع الاتصال بكم بعد ذلك .

ثم دار بالطائرة المعطلة دورة قصيرة واتجه للهبوط فى المكان الذى حدده وقبل ان تصل عجلات الطائرة الى الارض ارتطمت باحدى الاشجار وهوت محترقة ..

سارع بمغادرة مقعده وهو فى حالة شبه غيبوبة واندفع مترنحا للابتعاد عن الطائرة .. وبعد ان سار مائة متر حدث الانفجار بالطائرة فالقاه على الارض فاقد الوعى .

افاق ببطء ونظر حوله بحواس لم يعد اليها الوعى الكامل انه مكان جميل اخضر ، تحيط به اشجار قصيرة لا يزيد ارتفاعها على المترين وفى مكان قريب جدول ماء بينما احاطت الجبال بالمكان من كل جانب عازلة اياه تماما عن المناطق المحيطة له . وقد حولته الى واد خصيب متسع جميل ولكنه معزول تماما عن بقية العالم . حاول الجلوس متألما ولكنه اطمأن الى عدم وجود اصابات جسيمة فى جسمه . بينما كان حطام الطائرة المحترقة يربض على مسافة ليست بعيدة . سمع صوت حركة فنظر.. سنجاب صغير جميل ، اخضر اللون . ولكنه عجيب المنظر !! ليست له آذان ولا عيون !! رأسه خال تماما منهما .. توقف السنجاب فجأة وتلفت حواليه فى قلق وبدون انذار ظهر ذئب كبير له انياب مفزعة ولكنه ايضا ليست لديه عيون او آذان .

تسمر السنجاب فى مكانه بينما اخذ الذئب يدور حوله دون ان يصل الى مكانه .. فجأة ارتعد السنجاب فاذا بالذئب ، وفى لمح البصر ، يقفز ناحيته وفى لحظات كان قد ابتلعه . اخذ الرجل ينظر فى رعب وفجأة اتجه الذئب برأسه ناحيته وزمجر ثم اندفع ناحيته ... ولكن الخوف والهلع ورد الفعل لصدمة السقوط من الطائرة اثر على اعصاب الرجل فاغمى عليه ..

افاق بعد فترة . وكانت الشمس حينئذ تميل للغروب .. تحسس جسمه . ليست به اية اصابات .. نظر حوله لم يجد الذئب او اى حيوان آخر . ترى ماذا حدث لقد فقد وعيه والذئب مقبل للقضاء عليه ..

وما أن تذكر الذئب حتى سمع زمجرة .. نظر حوله هالعا .. كان الذئب قد عاد ومعه ثلاثة آخرون من اترابه!!

ألجمه الرعب وقال فى نفسه ترى ماذا سيقول اولاده بعد موته .. انها ميتة غير كريمة ان يأكله « الذئاب » .. ما أن وصل الى هذه الكلمة حتى سمع الزمجرة وقد زادت .. واذا بالذئاب الاربعة قد احاطت به فى دائرة وقد كشرت عن انيابها استعدادا للهجوم .

اخذ يفكر بسرعة .. هذه الحيوانات ليس لها آذان ولا عيون ، اذن فانها تعرف مكانه بقراءة افكاره !!! اخذ يفكر فى أشياء اخرى ... أولاده منزله ، عمله ... توقفت الذئاب فى حيرة عن الهجوم واخذت تلف وتدور حوله فى شك .

لابد لهذه الذئاب من طريقة لخداعها .. ما أن فكر فيها حتى عادت تزمجر وتتجه ناحيته ..

اقتربت منه فى خطورة واستعدت للانقضاض عليه .. وفى يأس وفى اللحظة الاخيرة قال فى نفسه : انا حية رقطاء ظهرى ملتو واسنانى خطيرة وسامة واخذ يتخيل نفسه فى شكل الحية ...

توقفت الذئاب فجأة فى رعب واخذت تبتعد عنه فى حذر ثم استدارت وولت الادبار !!!



اصابه الاعياء فنام وهو يفكر اين ترى طائرة الانقاذ وهل ستصل اليه فى الوقت المناسب ..

صحا من نومه وقد اشرقت الشمس كان سليما معافى لم تهاجمه الذئاب طوال الليل ..

فجاة سمع الزمجرة من خلف الاشجار ... يا للغباء لقد تذكر الذئاب وفى الحال وصلت افكاره اليها .. كان المكان يزخر بما لا يقل عن خمسين ذئبا!! نظر حوله فى يأس انه مقضى عليه لا محالة .. احاطت به الذئاب من كل جانب وتقدمت للانقضاض .

تذكر فجاة الخدعة التى سبق استعمالها ولكن عقله لم يستجب ، كان اقرب الذئاب اليه يكاد يلامس قدميه ـ.. نظر ناحيته فى رعب ثم قال فى نفسه آه لو كان معى عود ثقاب .. ان الذئاب تخاف النار . ما ان ذكر فى نفسه كلمة النار حتى توقفت الذئاب تماما مترددة مزمجرة ولكنها غير مستعدة للهجوم . النار . النار . ظل يردد الكلمة ثم اخذ يتخيل نفسه وقد تحول للهيب نار حامية اشتعلت فى العشب واخذت تمتد فى ضراوة الى الاشجار المحيطة ..

كان رد الفعل عجيبا ... استدارت الذئاب هالعة وفرت هاربة فى جميع الاتجاهات ..

صاحت الطيور مذعورة واندفعت حيوانات عديدة فى رعب هاربة فى الاتجاهات المضادة .

ضحك فى نفسه لقد جاء الوقت الذى « يهاجم » فيه .. تخيل انه لهب مستعر يندفع فى الاتجاهات المحيطة .. ازداد فرار الحيوانات حتى اصبح وحيدا فى المكان ... اجهده التفكير وانهك قواه المجهود المضنى فارخى جسده وراح فى سبات عميق ..

افاق على صوت محرك طائرة .. فتح عينيه فاذا به يرقد على مقعد الطائرة الخلفى .

كان احد رؤسائه يجلس بجواره ما ان رآه وقد افاق حتى حياه مبتسما :

لقد وجدناك فى الوقت المناسب والحمد لله ... كانت النار تحيط بك من كل جانب.. نار عاتية جبارة ولولا وصولنا فى اللحظة الاخيرة ، لقضت على المكان .. ولكن قل لى .. ان ما يحيرنى ولا افهم له معنى هو لماذا لم تمتد النار الى مكانك وتركتك سالما ؟؟.

نظر الى رئيسه لحظة ثم ابتسم فى نفسه ، ولم يرد ولكنه كان يفكر .. ترى هل عدوى قراءة الافكار تشمل كل من يفد الى المكان حتى الرجال ؟؟.

ثمن الصمت...!

حاول "بطوط" فى عطلة نهاية الأسبوع أن يستمتع بالراحة والهدوء ولكن بغير فائدة ...










احمد فؤاد ـ من اصدقاء ميكى











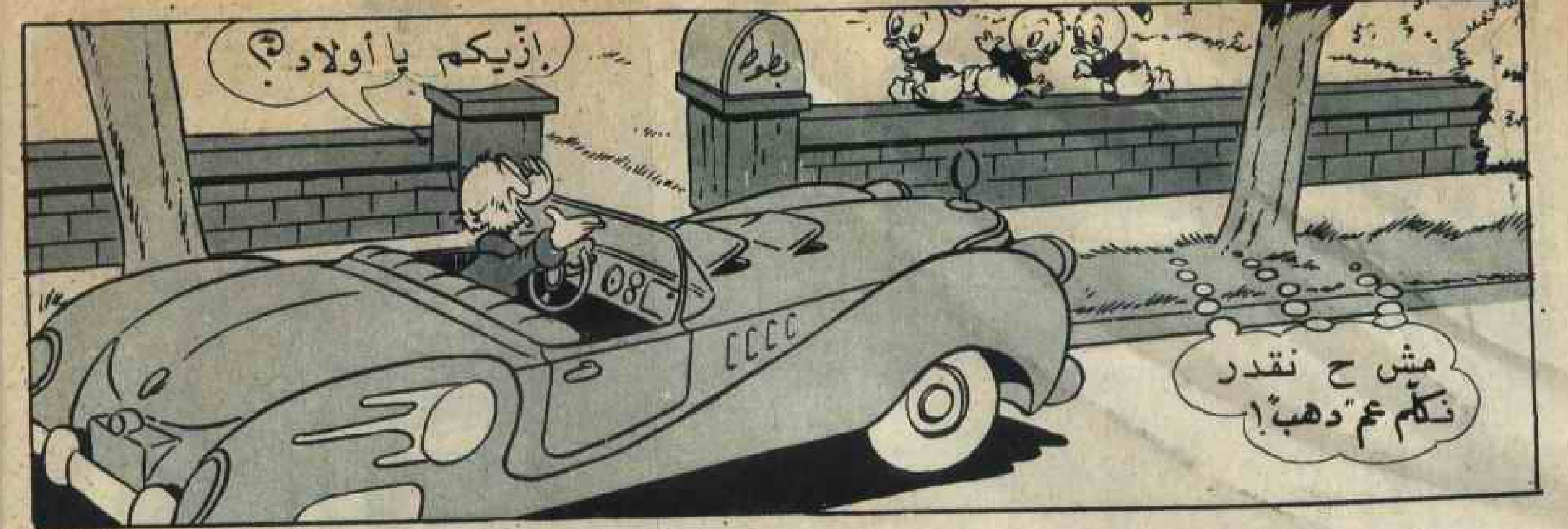









اسامه احمد خضر ـ من اصدقاء ميكى











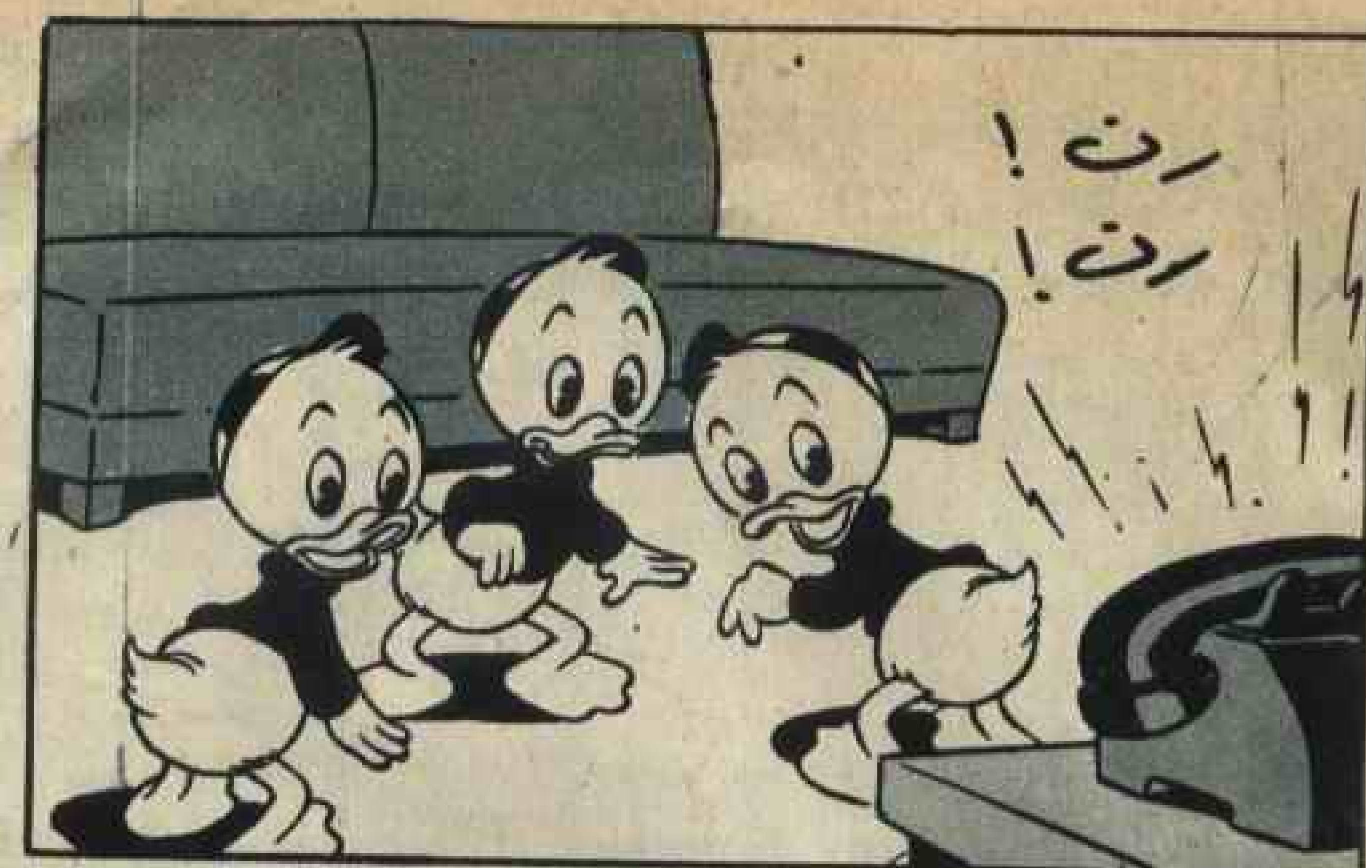






وائل محمد علي - من اصدقاء ميكي




















على محمد على ـ من اصدقاء ميكى











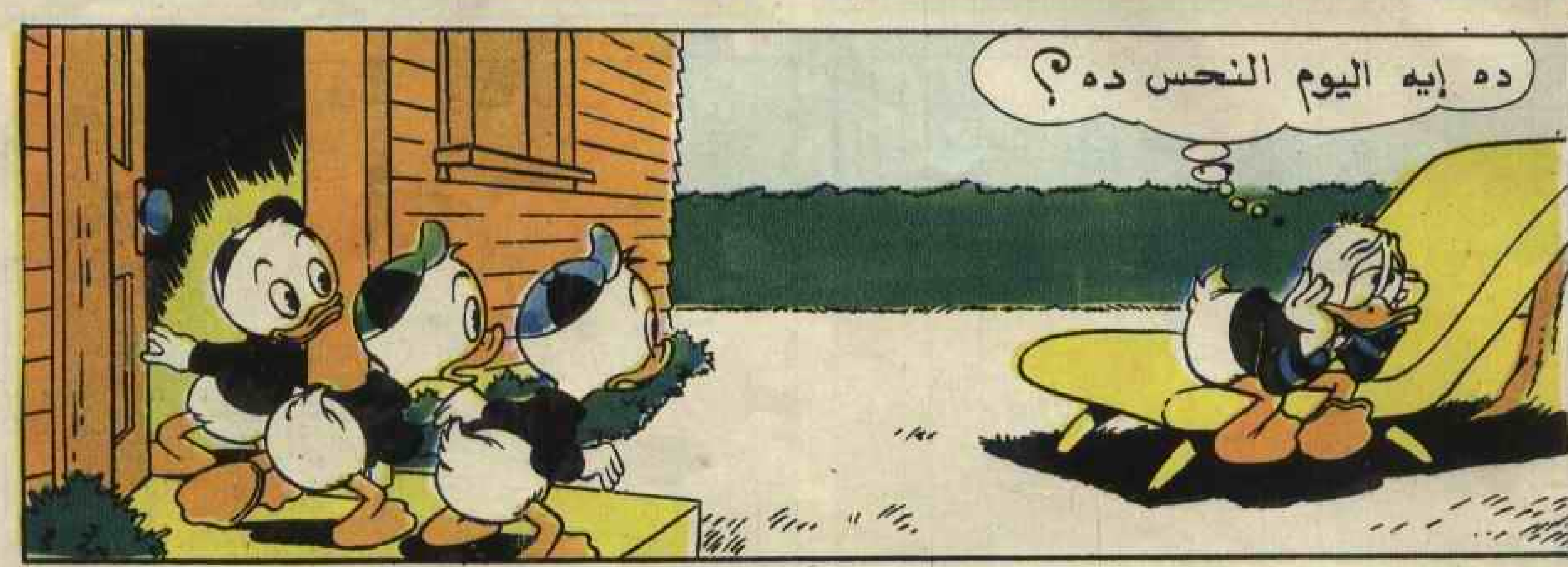





مروى مجدى الفلاح ـ من اصدقاء ميكى









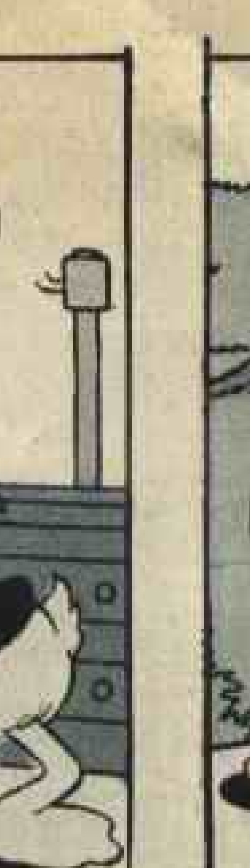







يوسف حسنى – من اصدقاء ميكى















مها امين يونس - من اصدقاء ميكي

بندق يستعمل راسه

إنتظر ياميكى ، ده مهرجان حقيقى !

مش بنشوف الملاهى كتير الأيام دى !










امل عبد المنعم كمال — من اصدقاء ميكى

















احمد مصطفى فرج - ٤١ جنينة المناخ - جزيرة بدران .

















امانى مصطفى فرج ـ ٤١ جنينة المناخ ـ جزيرة بدران .



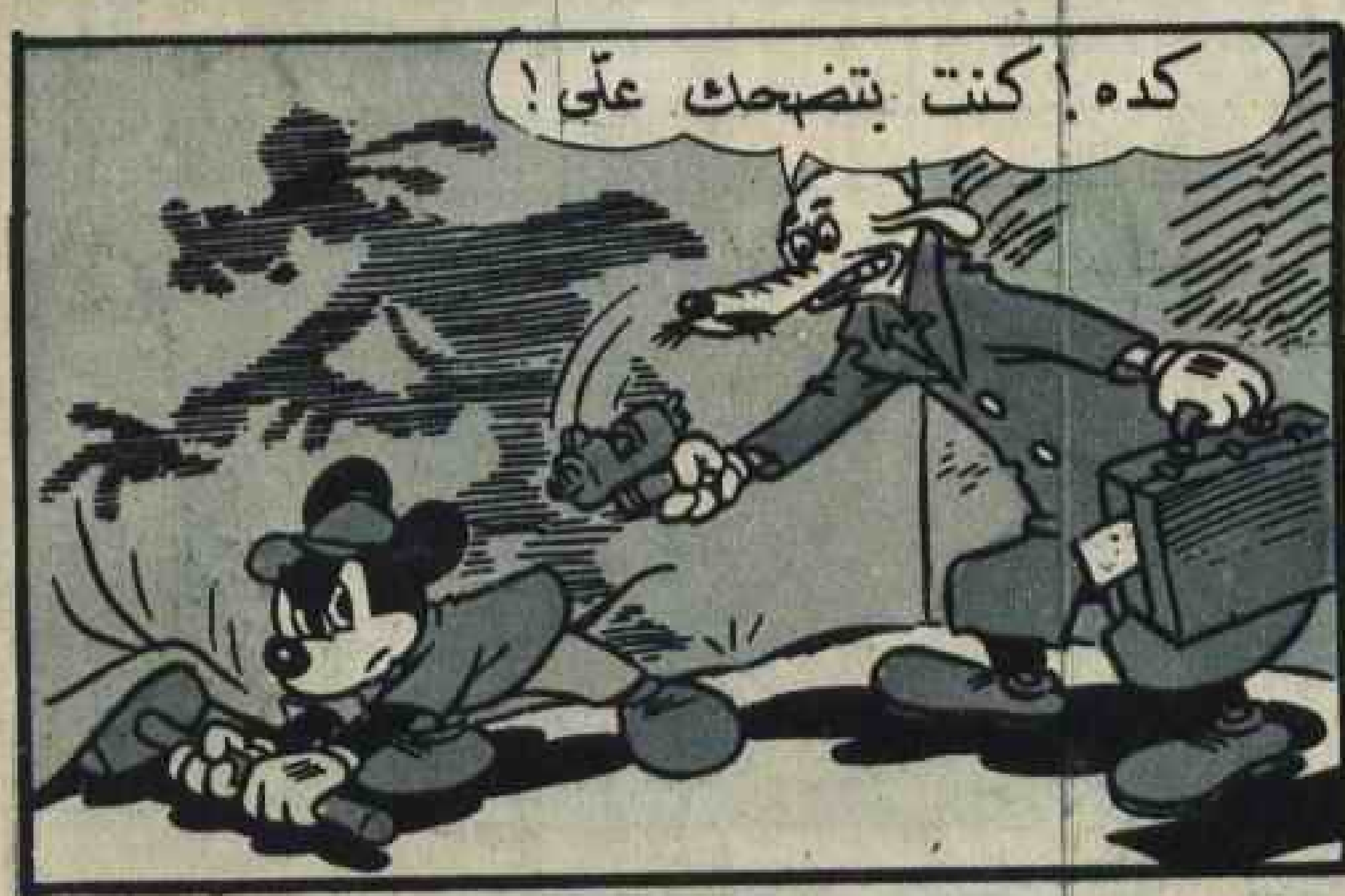
















ابراهيم على غنيم - السودان - الخرطوم - الصحافة - مربع ٢٤ منزل ١٣٦ ٠

















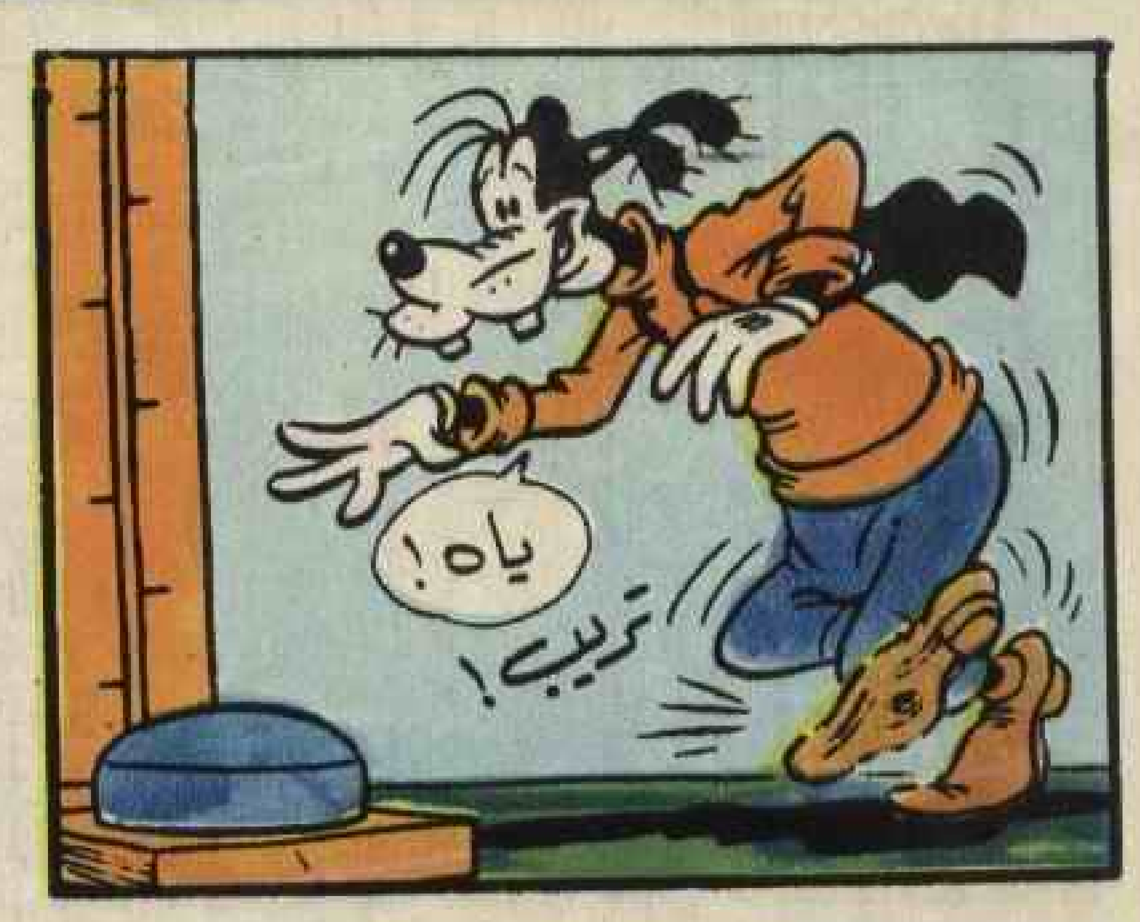
ابو بكر على ابو بكر جحبش ـ اليمن ـ الحديدة


فى البداية كل واحد كان حيران !
تمام !


أنا عرفت دلوقت إن الشاكوش كان خفيف !
مع السلامة يا ميكى !
شكراً يا حضرة الضابط !


دلوقت الشاكوش جامد وكل واحد ح يكسب عروسه !
تك !


وسّعوا لى يا أولاد أضرب ضربه مباشرة !


ياه !
تريب !


دبخ
آه !


مافيش حاجة إسمها صعبة طول ما انت بتستعمل رأسك !

رحلة إلى تاهيتي

●● يقوم بندق باستقبال السائحين القادمين الى تاهيتى ، وبين هذين المنظرين هناك ١٢ اختلافا ترى ما هى ؟





الحل بالمقلوب

١ – موقع المركب الشراعى ٠ ٢ – منقار عم دهب ٠ ٣ – وضع القدم اليسرى لسوسو الى اليسار ٠ ٤ – مستوى البحر ٠ ٥ – زهرة زيادة فى شعر بندق ٠ ٦ – تغير وضع « سنة » داخل فم بندق ٠ ٧ – خطأ فى كتابة كلمة « تاهيتى » على اللافتة ٨ – فرع النخلة اليمنى أقصر ٠ ٩ – مستوى البحر فى أقصى يمين الصورة ٠ ١٠ – ذراع الفتاة التاهيتية اليمنى ١١ – جذع الشجرة اليمنى ١٢ – جزء من جونلة بندق ٠

ميكى

مجلة أسبوعية تصدر عن
مؤسسة دار الهلال
١٦ شارع محمد عز العرب
ت : ٢٠٦١٠ القاهرة

●●

رئيسة مجلس الادارة
أمينة السعيد
نائب رئيس مجلس الادارة
صبرى أبو المجد

●●●●

رئيسة التحرير
عفت ناصر
مديرة التحرير
رجاء عبد الناصر
سكرتيرو التحرير
اسكندر إلياس
جورج اسكندر
صلاح زنباع

الاشتراكات

قيمه الاشتراك السنوى – ٥٢ عددا – فى جمهورية مصر العربية ٤٤٠ قرشا صاغا بالبريد العادى ، فى بلاد اتحادى البريد العربى والافريقى وباكستان ستة جنيهات ونصف مصريه بالبريد الجوى أو ما يعادلها بالعملات الحرة ٠ وفى سائر انحاء العالم ١٤ دولارا بالبريد العادى وتسعة وعشرون دولارا بالبريد الجوى ٠

والقيمة تسدد مقدما لقسم الاشتراكات فى جمهورية مصر العربية بحواله بريدية غير حكومية وباقى بلاد العالم بشيك مصرفى لأمر مؤسسة دار الهلال وتضاف رسوم البريد المسجل على الأسعار الموضحة اعلاه عند الطلب ٠

أسعار البيع للجمهور فى البلاد العربية للأعداد المقارة

سوريا – ١٧٥ ق س ، لبنان – ١٧٥ ق ل ، الاردن – ١٧٥ فلسا ، الكويت – ٢٢٥ فلسا ، العراق – ٢٢٥ فلسا ، السعودية – ٣ ريالات ٠

Mickey 948 21-6-1979